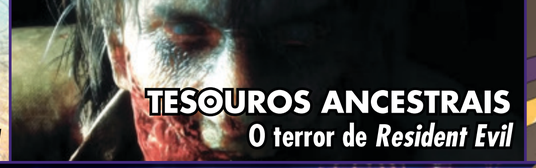
DICAS DE MESTRE
Os bastidores de *Reinos de Moreania*



TESOUROS ANCESTRAIS
O terror de *Resident Evil*

ARTÍFICE
Uma nova classe para *Tormenta RPG*

GABINETE
Parabéns, Frankenstein

CONTO
A Última Bandeira

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 134

2 ANOS!

CAVERNA DO SABER
UMA SEGUNDA CHANCE PARA SEU HERÓI

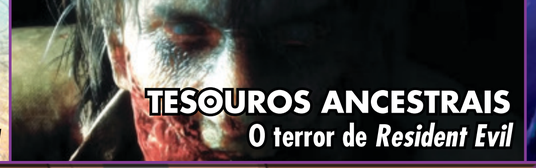
ENCONTRO ALEATÓRIO
O MOVIMENTO AFROFUTURISTA

RESENHAS
RAMPAGE • WOW • A LENDA DOS CINCO ANÉIS

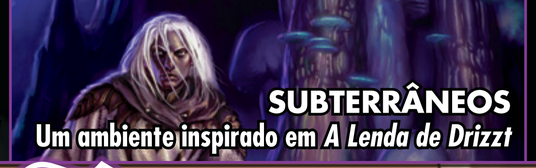
Os perigos e criaturas das cavernas de *A Lenda de Drizzt*

PERIGOS SUBTERRÂNEOS

DICAS DE MESTRE
Os bastidores de *Reinos de Moreania*



TESOUROS ANCESTRAIS
O terror de *Resident Evil*



SUBTERRÂNEOS
Um ambiente inspirado em *A Lenda de Drizzt*

GABINETE
Parabéns, Frankenstein

CONTO
A Última Bandeira

BRASIL DRAGÃO

2 ANOS!

ANO 14 • EDIÇÃO 134

CAVERNA DO SABER
UMA SEGUNDA CHANCE PARA SEU HERÓI

ENCONTRO ALEATÓRIO
O MOVIMENTO AFROFUTURISTA

RESENHAS
A LENDA DOS CINCO ANÉIS • *RAMPAGE* • *WOW*

O VERSÁTIL ARTÍFICE

Nova classe para *Tormenta*, capaz de criar poderosos itens mágicos

MAIS QUE DOIS

Por volta de 2008, talvez um pouco antes (e com certeza um pouco depois), eu peguei bronca de RPG. Engraçado dizer isso, porque é exatamente o tipo de coisa que um editor de uma revista de RPG não deve fazer, mas é verdade.

Naquela época, eu tinha resolvido que nosso hobby já tinha dado o que tinha que dar na minha vida e na minha carreira, mesmo que não dissesse tão abertamente. Não era uma questão de ódio, mas de desgaste. Em partes porque eu me via capaz de falar sobre qualquer coisa, mas só me procuravam para opinar sobre RPG. Mas em partes também por conta do resquício da nossa famigerada saída da antiga editora, quando a *Dragão* foi tirada de nossas mãos. Era aquele gosto amargo de quem acorda de ressaca no domingo e promete nunca mais beber. Isso foi acabando comigo de um jeito que mesmo no que diz respeito a *Tormenta*, eu acabava ocupando só a periferia do cenário. Opinando numa coisa mais essencial, mas sem me envolver demais.

No começo de 2010, conheci o desenhista **Lobo Borges** e decidi botar o plano de fazer ***LEDD***, meu mangá, em prática. A história não seria em Arton. Seria em outro mundo. Um mundo só meu. Criado do zero. Longe de RPG.

Levei a proposta para o **Marcelo Cassaro**, que sempre me ajuda a desenvolver essas ideias malucas. Ele leu tudo e disse: "Por que você vai criar tudo isso do nada se tudo o que você precisa já existe em *Tormenta*?".

Ali percebi que não havia escapatória, mas mais que isso: vi que não precisava escapar de nada. *Tormenta* era minha cria e minha casa. O fruto de tudo de bom que criei com meus amigos. Eu não tinha porque dar as costas a isso. Não tinha porque dar as costas ao RPG.

Mas faltava uma peça. E então ela se encaixou.

Quando decidimos trazer a *Dragão Brasil* de volta e vocês abraçaram a ideia com a força de um urso-coruja faminto, eu não sabia o que ia acontecer. Se você me dissesse em1994 que em 2018 eu seria o Editor Executivo da revista, eu chamaria você de maluco. E teria um colapso.

Ainda assim deu tudo certo. Com a ajuda de vocês, de meus amigos, da minha família, da minha esposa, dos meus gatos e de cada colaborador que passou por essas páginas nesses dois anos.

A única coisa que eu posso dizer, é que não pretendo dar mais as costas para o RPG. Faz parte de mim e faz parte de vocês. E eu pretendo ficar por aqui por bem mais que dois anos.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Luciano Jorge de Jesus, Marlon "Armagedon" Teske, Rafael Dei Svaldi, Thiago Rosa

Arte: Enrico Tomasetti, Erica Awano, Leonel Domingos, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Erica Awano

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O *Império* chegou, e nem é mentira.

8 Pergaminhos dos Leitores
Romance paladínico?

10 Resenhas
A Lenda dos Cinco Anéis, Rampage, WoW.

14 Dicas de Mestre
Vem aí os *Reinos de Moreania.*

20 Artífice
Ele cria itens mágicos! Nova classe de *Tormenta*!

30 Toolbox
Quando os personagens falham.

34 Gazeta do Reinado
A nova ofensiva de Yuden!

36 Caverna do Saber
Seu personagem merece uma segunda chance.

41 Sir Holland
Nem toda história de dragão é confiável!

42 Conto
A Última Bandeira, por Davide Di Benedetto.

66 Aventuras Subterrâneas
Enfrente os perigos debaixo da terra.

82 Gabinete de Saladino
Os 200 anos de Frankenstein!

86 Monster Chefe
O perigo da Mimicasa!

90 Encontro Aleatório
Aprendendo com o Afrofuturismo.

96 Pequenas Aventuras
Se pedirem para encostar o carro... Encoste!

98 Chefe de Fase
As Irmãs da Escama Negra!

104 Anteriormente...
Um resumão da *Guilda do Macaco.*

108 Tesouros Ancestrais
O terror imortal de *Resident Evil.*

A CAPA

Os fãs de *Tormenta* sempre pediram uma classe que fosse capaz de criar itens e a gente resolveu atender o pedido em grande estilo.

A arte maravilhosa é de ninguém menos que **Erica Awano**, autora de *Holy Avenger*, *DBride* e outras obras, e homenageada do Festival Internaciona de Quadrinhos!

Notícias do Bardo

Muita honra, vampiros de volta da tumba e lutadores de rua

CHEGADA IMPERIAL

O mundo da cultura pop está repleto de obras cujo lançamento parecia impossível: o game *Duke Nukem Forever*, o disco *Chinese Democracy* do Gun's and Roses, *Half Life 3* (ok, esse não saiu)... E o RPG nacional também tinha a sua: *Império de Jade*.

Alvo de piadas e pegadinhas de primeiro de abril por dez anos, o livro finalmente foi lançado. E em grande estilo. Outrora prometido como um suplemente para *Tormenta RPG*, *Império de Jade* é agora um RPG completo (embora compatível com *Tormenta*).

Em suas páginas, os autores **Marcelo Cassaro**, **Guilherme Dei Svaldi** e **Álvaro Freitas** detalham o estado da ilha de Tamu-ra depois do fim da área de Tormenta que a assolava. Trazem também novas raças, classes e novidades como o atributo Honra que — polêmica! — substitui a tradicional Tendência. A Honra é um reflexo das ações do personagem e afeta o uso de certas habilidades. Finalmente as sacanagens que o seu personagem faz terão consequências!

Império de Jade está em pré-venda no **site da Jambô** nas versões física, digital e super combo, que conta com as duas opções anteriores e uma série de brindes, entre eles um pôster-mapa inédito da ilha de Tamu-ra.

Só os desonrados serão capazes de deixas essa passar!

Vampiros de quinta

Depois de um desenvolvimento recheado de controvérsias, indo desde a contratação e demissão do polêmico **Zak Sabbath** (*A Red and Pleasant Land*) até acusações de neonazismo, a nova White Wolf europeia finalmente lançou a quinta edição de *Vampiro: a Máscara*, mais conhecida como *V5*. Escrita por monstros sagrados do RPG como **Kenneth Hite** (*Rastro de Cthulhu*) e **Mark Rein-Hagen** (*Ars Magica, Mundo das Trevas*), a nova edição traz os vampiros para o século 21 depois dos eventos cataclísmicos que marcaram o final da edição revisada.

A White Wolf afirmou que tem planos para lançar o jogo em português promete novidades ainda para esse ano. O livro está à venda (em inglês) na página da distribuidora **Modiphius**.

Hadouken!

Karyu Densetsu é um RPG baseado em animes e mangás *seinen* de ação, como *Tenjou Tenge* e *Bungou Stray Dogs*. Contando com uma forte influência de jogos de luta, o jogo foi escrito por **Nina Bichara** e **Thiago Rosa** (ambos figurinhas carimbadas aqui da DB). *Karyu Densetsu* apresenta um cenário parecido com o nosso mundo, mas com artes marciais sobrenaturais, *youkais* e ciborgues. Os atrativos do jogo vão desde técnicas customizáveis a incentivos para gritar o nome do seu golpe na mesa, além de várias ferramentas de narrativa compartilhada.

Karyu Densetsu está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

Brincando de herói tropical

Arthur Seixas de Martino é um escritor brasileiro de RPG peculiar. Seu primeiro jogo comercial, *Intergalactic Lucha Libre League*, foi lançado somente em inglês, pelo **DriveThruRPG**. Além disso, seu selo independente Playing Hero World é voltado exclusivamente para RPGs de super-heróis.

O próximo jogo de Seixas parece ainda mais peculiar que o primeiro, mas será lançado simultaneamente em inglês e português. Neo-Guanabara coloca os jogadores na pele de Perseguidores, artistas marciais de rua que podem ser ciborgues, psíquicos ou metamagos (o que quer que isso signifique). Os Perseguidores tentam criar sua própria verdade na cidade distópica que dá nome ao jogo.

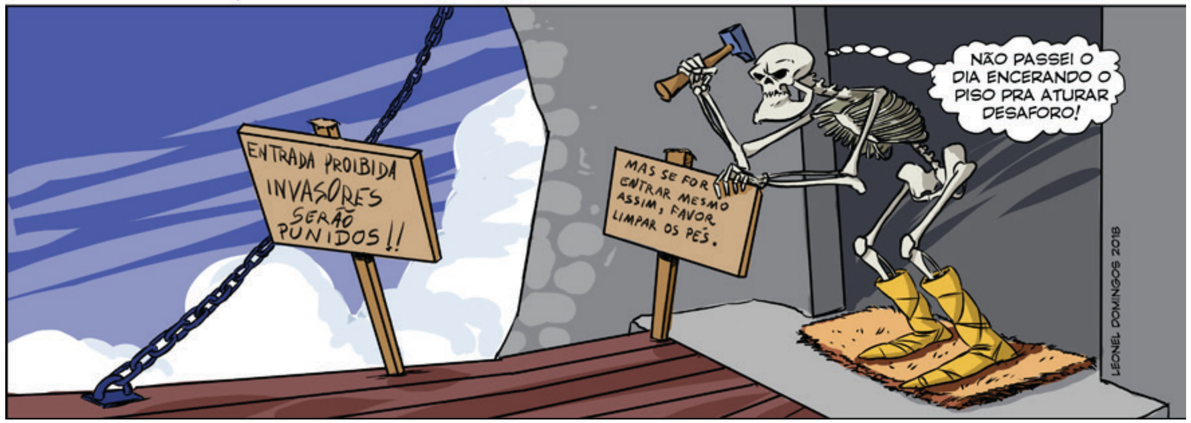
O autor define Neo-Guanabara como um "RPG cyberpunk tropicália com super malandros mecânicos". Curioso? Nós também estamos!

Neo-Guanabara entra em financiamento coletivo em novembro, mas já temos algumas informações a respeito dele **no blog do autor**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações acumuladas e combadas, apoiadores! Como de costume, aqui fala o Paladino, O SER ETEEERNO... cof, cof, digo, o encarregado usual de responder suas cartas, e-mails, mensagens telepáticas e sinais de fumaça.

— Em também, sempre esquecida pelo Paladino mas nunca ignorada por vocês leitores, aqui estou eu, a Paladina!

— Ah, eu nunca esqueço de você, Paladina! Bem que gostaria, até. Mas isso seria impossível.

— Paladino! Isso foi quase romântico, sabia? Então é esse seu problema? Você tem sentimentos mal resolvidos comigo? Quer dizer que eu sou seu crush?

— PALADINA, QUE PAPO ESTRANHO É ESSE?! ESQUECEU QUE VOCÊ É MEU CLONE FEMININO?!

— Nãnãnã, isso foi antes de minha origem revisada, rebootada e turbinada. E não mude de assunto. Você gosta de mim, Paladino? Você me deu like no Tinder?

— Affe! Só quero me afundar nas dúvidas dos leitores e esquecer que tivemos essa conversa...

Gigantes, Venenos, Pobreza e Combos

Saudações Paladinos! Em minha busca por conhecimento, me deparei com vários enigmas que precisam ser sanados.

1) *Na Dragão Brasil 128, a classe de prestigio matador de gigantes deu uma atualizada nas regras de escalar criaturas. Mas como elas se aplicam a personagens que tenham deslocamento de escalada? E outras formas de deslocamento como voo,* porta dimensional*, ser arremessado pelo bárbaro... você poderia chegar direto à cabeça/ponto fraco desse jeito?*

2) *Outra dúvida relacionada. A regra diz que você pode escalar criaturas enormes ou maiores, mas personagens pequenos ou mínimos podem escalar criaturas menores?*

3) *Venenos de gatuno não exige testes, o que é bom. Mas isso significa que não há teste de Ofício para serem fabricados, ou seu teste de ofício tem CD 0? É possível fazer versões obra-prima desses venenos, ou fabricá-los instantaneamente usando as regras de perícias épicas?*

4) *Na classe cenobita, o voto de pobreza diz que você recebe os benefícios do talento Ao Sabor do Destino. Ali diz "benefícios", e não o talento. Isso significa que você ainda pode pegar o talento Sabor do destino, e os efeitos acumulariam com a habilidade?*

Bungrim Corajoso, matador de gigantes halfling

AH, SEU COMBADOR SEM VERGONH... cof, cof... digo, muito obrigado por seu apoio, Bungrin. Faremos nosso melhor para solucionar suas dúvidas.

1) Personagens com deslocamento de escalada fazem testes de Atletismo para escalar apenas em situações muito difíceis ou perigosas — o que é certamente este caso! Ainda assim, o mestre pode oferecer +5 em seus testes. Quanto a esses outros "atalhos", cabe ao mestre substituir os testes padrão por outros equivalentes; alcançar o ponto fraco do gigante sem nenhum risco de falha cancela 75% da diversão!

2) Sim. As mesmas regras se aplicam a qualquer personagem tentando escalar uma criatura que seja duas ou mais categorias de tamanho superior à sua.

3) Os venenos do gatuno, esta variante de ladino vista no ***Manual do Malandro***, são uma habilidade desta classe. Assim como um paladino não pode engarrafar seu poder de destruir o mal, venenos de gatuno não podem ser fabricados, obtidos, usados ou comercializados por qualquer outra classe — o próprio gatuno não pode vender seus venenos, pois nenhum outro personagem poderia capaz de usá-los.

4) Não. O voto de pobreza do cenobita (***Manual do Devoto***) e o talento Ao Sabor do Destino não se acumulam.

— Hum, destruir o mal engarrafado! De repente eu podia abrir uma barraquinha em Vectora e...?

— Sei, como se você TIVESSE essa habilidade sobrando para dar e vender!

Aliado Extraplanar

Olá paladinos de todas as raças credos e cores! Aqui fala um mestre com dúvidas! Não sei quem vai me responder, mas espero que seja o mais sábio de vocês!

1) *Um personagem vê um dragão adulto, faz um teste pra superar o medo causado pela presença aterradora, e passa no teste. A habilidade diz, quem é bem-sucedido fica imune a esta habilidade por um dia. Mas e se aparecer, neste mesmo dia, um dragão mais velho, ancião por exemplo? Esse personagem estaria imune ao medo do novo dragão também, ou deve fazer um novo teste, já que a CD da presença aterradora é maior?*

2) *Qual a altura dos dragões de acordo com a idade? Na verdade, gostaria de saber também qual a altura mínima e máxima das criaturas em geral, de acordo com seu tamanho.*

3) *A magia* aliado extraplanar *exige uma "doação" em moedas de ouro. Como é feito esse pagamento? As moedas são "usadas" na magia? Paga-se adiantadamente à igreja? Paga-se ao extraplanar?*

4) *Magias que invocam criaturas que permanecem por um longo período — como* aliado extraplanar*, que pode ficar por uma semana invocado — podem ser usadas várias vezes, para acumular várias criaturas? Posso invocar dois aliados por exemplo?*

Obrigado pelas respostas e por trazerem a DB de volta! Amo essa revista!! Sucessos decisivos para todos!!

Wesley "Pequeno Mestre" Liberato, Fortaleza/CE

Somos muito agradecidos por seu e-mail e seu apoio ao retorno da DB, Wesley!

1) Nesse caso o personagem deve, sim, fazer um novo teste. E ele também será um personagem MUITO azarado! Dois dragões no mesmo dia?!

2) Veja a tabela "Tamanho de Criaturas" na página 230 de ***Tormenta RPG Módulo Básico***. A coluna "espaço" oferece uma medida aproximada (altura ou comprimento) da criatura, conforme sua categoria. Por exemplo, um dragão adulto (Enorme, comprido) tem 4,5m de comprimento.

3) O pagamento para um *aliado extraplanar* não precisa ser feito apenas em moedas, também podem ser itens de mesmo valor. Como essa oferenda acontece, exatamente, fica a cargo do mestre — mas não precisa ser feita adiantada. O pagamento é exigido apenas no momento da conjuração.

4) Muitas vezes essas magias trazem algum tipo de restrição. Por exemplo, você só poderia controlar uma criatura por vez. Mas, caso a descrição da magia não diga nada a esse respeito — como é o caso de *aliado extraplanar* —, não há problema em invocar mais de um ao mesmo tempo. Exceto, claro, pelo custo extra em oferendas.

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Honra Acumulada

Konnichiwa, Paladino-sama! *Tenho uma dúvida sobre **Império de Jade!***

É dito que, por ser honrado dedicar-se a seu caminho escolhido, um personagem recebe +1 ponto de Honra cada vez que avança de nível em sua própria classe. Nosso grupo pretende começar uma aventura com personagens de 8º nível. Isso quer dizer que todos aqueles com apenas uma classe ganham 7 pontos de Honra, porque já avançaram sete níveis em suas classes?! Isso não parece muito certo!

Muito obrigado a vocês por essa revista digníssima!

Soijiro Kifuja,
samurai ryuujin de Lin-Wu

Muito arigatô por seu honrado e-mail, senhor samurai!

Infelizmente, esse detalhe acabou não incluído no livro básico. Quando um jogador constrói um personagem em nível avançado, esse bônus de Honra por nível não se aplica. Considera-se que, ao longo da carreira, o personagem certamente passou por situações que lhe causaram algum dano de Honra. Assim, os ganhos e perdas se equilibram.

— "Muito arigatô"? Seu japonês é um lixo, Paladino!

— Nhé! Como se você pudesse...

— *Watashi wa nihongo o totemo umaku hanashimasu.*

— QUÊ?! QUANDO FOI QUE VOCÊ...?

Cronologia

Salve, galera da DBrasil! Estou lendo alguns livros do cenário de Tormenta e acompanhando a Guilda do Macaco. E vejo que tem algumas diferenças no cenário de acordo com cada livro. Existe algum artigo sobre a cronologia e resumo do cenário? Se não, vocês podem fazer um sobre?

Obrigado pela excelente revista que vocês disponibilizam para nós. Sucesso!

Robson Luciano Pinheiro
Ferreira dos Santos Pereira

Que nome comprido!

Aham, muito obrigado por seu e-mail, Robson! Tem razão, o mundo de Arton mudou e ainda vem mudando ao longo destes quase vinte anos. É muita informação para um lugar só. A cronologia mais recente é aquela encontrada em ***Tormenta RPG Módulo Básico – Edição Guilda do Macaco***. Você também pode manter-se atualizado acompanhando a Gazeta do Reinado aqui mesmo na Dragão Brasil.

— Te contar, Paladino. Um resumão da cronologia de Tormenta não seria má ideia.

— Quem sabe não rola algo assim no futuro não muito distante...?

Cronomante Apelão

*Olá, meu amigo eterno e vitalício Paladino, cujo saber vem a cada mês nos tirar as dúvidas que assolam nossa mente de uma maneira cada vez mais frequente. Este mês venho aqui para tirar dúvidas a respeito da classe cronomante do **Manual do Arcano:***

***1)** A habilidade exílio cósmico, combinada com sua habilidade velho como o mundo, fazem envelhecer 1 ano pra cada uso. Como elas se aplicam a um elfo, que envelhece mais lentamente? E quanto a seres que nunca envelhecem, como um semideus ou lich?*

***2)** Usar exílio cósmico é uma reação. Ela pode ser combinada com teletransporte defensivo?*

Fico grato pela atenção dispensada a todos nós por este nobre Paladino que sempre nos tira as dúvidas e faz parte dessa maravilhosa revista que a cada mês vem melhor que os outros meses sempre. Um grande abraço.

Douglas Bueno, o mestre que quer fazer um cronomante apelão pra lutar contra seu grupo

1) As habilidades se aplicam normalmente. Um elfo poderia usá-las muito mais vezes (ora, ser um elfo em Tormenta precisa ter ALGUMA vantagem). Seres que não envelhecem podem usá-las à vontade, sem efeitos adversos. Ainda bem que liches e semideuses não são raças disponíveis para jogadores, certo?

2) Não. Uma reação acontece em resposta a outra ação ou evento. Exílio cósmico e teletransporte defensivo são, ambos, reações. Você não pode reagir mais de uma vez a um mesmo evento.

— Vem cá, Paladino... você está por aí faz bastante tempo, né? Já não devia tomar umas penalidades por idade?

— VOCÊ TEM QUASE A MESMA IDADE QUE EU, CRIATURA!

— Mas aparento bem menos! :D

LENDAS LENDÁRIAS

A Piada Mortal

Estava mestrando em um evento da minha cidade. Um grupo de 15º nível estava para enfrentar a Aliança Negra.

Após algum tempo, finalmente chegaram ao confronto final contra o general Thwor Ironfist. Um combate complicado, até que uma jogadora iniciante, que jogava com uma elfa bufão de Hynnin, anuncia usar sua habilidade "piada mortal".

— Então, Ragnar foi competir com os outros deuses para ver quem dava mais vida para Arton, e Khalmyr achou engraçado ver que quem mais dá vida é o Deus da Morte.

Os dados rolam. A elfa rola 18. Thwor Ironfist, 4.

Ironfist se sente contrariado, nervoso, ri da controvérsia e se acerta com o próprio machado, causando dano máximo e suicidando se no processo.

Nesse dia descobrimos, um bobo da corte vale mais que um exército.

Diego Lopes, mestre aprendiz

Como Homens!

Heitor Redfox, humano guerreiro, resolve desafiar em duelo o novo líder do grupo. Mas, sem intenção de matá-lo, joga sua espada longe:

Jogador: "Se quer lutar, vamos lutar como homens, com as mãos."

Mestre: "No momento em que ele o vê jogar fora a espada, corre para cima de você com o machado em punho."

Jogador: "COVAAARDE! Ainda posso pegar a espada de volta?!"

Paulo Vinícius Ribeiro e Silva

Ação Extra

Mundo das Trevas. Os jogadores atacam uma matilha de Dançarinos da Espiral que, em maior número, abatem metade do grupo. Niko, experiente militar russa, pensa rápido. Atira uma granada em um armazém de combustível inflamável no centro do lugar. Tudo e todos explodem.

— Mestre, ALÉM de morrer, tem algo mais que a gente possa fazer?

Wofs Pain, a Matilha Endiabrada

Acidente Medieval

Um jogador teve esta ideia para o histórico de seu personagem. Sua esposa teria fingido um acidente, para fazê-lo acreditar que ela estava morta.

Mestre: "Mas que tipo de acidente?"

Jogador: "Sei lá, acidente de carro."

Mestre: "Cara.... é RPG MEDIEVAL."

Jogador: "Acidente de carroça, então!"

Bruno Brinca

RESENHAS

LENDA DOS CINCO ANÉIS

QUEREMOS OUTRO RPG DE SAMURAIS? QUEREMOS SIM!

"Rokugan manda lembranças."

Lembro-me de ter encontrado esta pérola entre os primeiros comentários de um vídeo que anunciava ***Império de Jade***, o novo RPG irmão de *Tormenta* (você, leitor habitual da *Dragão*, já deve ter ouvido falar um pouquinho a respeito).

Logo após um automático e sincero desejo de boa saúde ao querido autor da postagem e sua família, veio alguma reflexão. Tamu-ra e Rokugan. *Império de Jade* e *Lenda dos Cinco Anéis*. Ambos baseados no Japão feudal, com toques de outras culturas asiáticas. Ainda assim, muito diferentes. Quais seriam essas diferenças?

Legend of the Five Rings, também abreviado *L5R*, na verdade nasceu como um card game. Em plena década de 90, logo após a explosão de *Magic the Gathering*, quando dezenas de títulos lutavam por um lugar nesse mercado milionário das cartas colecionáveis, *L5R* conquistou surpreendente destaque. Era um jogo diferente, envolvendo uma vasta ambientação construída pelos próprios jogadores durante os torneios oficiais; conforme o resultado dos duelos, a história de Rokugan mudava.

A coroação de um novo imperador, o lado vitorioso em uma guerra, a morte de um personagem importante... coisas assim podiam acontecer conforme os resultados de uma competição. Era um mundo vivo e enérgico, sempre em movimento.

Em 1997 — dois anos após o lançamento do card game — surgia *Legend of the Five Rings Roleplaying Game*. Usava, claro, o mesmo mundo de Rokugan como pano de fundo. Mas, apesar de sua temática, vale notar que este RPG nascia durante o auge de *Vampiro: a Máscara* e o *Mundo das Trevas*, sofrendo grande influência destes títulos. Não era como *Dungeons & Dragons* e seu *Oriental Adventures*, sobre aventureiros rastejando em masmorras e matando monstros (ainda que também pudessem fazê-lo). *L5R* era muito mais profundo, denso e maduro. Era sobre grandes clãs protegendo seus interesses, tramando uns contra os outros, buscando colocar seus próprios membros no trono do imperador. Qualquer jogador de *Vampiro* logo reconhecia o clima de intriga, política e rivalidade entre facções.

Mas o que são os tais cinco anéis? Na cosmologia oriental, eles representam os cinco elementos clássicos que compõem todas as coisas — Fogo, Água, Terra, Ar, Vazio (ou Vácuo). Toda a mecânica do jogo é apoiada nesta ideia. Os personagens têm oito atributos básicos ligados aos quatro primeiros elementos, sendo um físico e um mental: Agilidade e Inteligência (Fogo), Força e Percepção (Água), Reflexos e Atenção (Ar), Vigor e Vontade (Terra). O quinto anel está relacionado à força espiritual do personagem, concedendo Pontos de Vazio que permitem ativar poderes ou receber bônus. São como os Pontos de Ação em *Tormenta RPG*.

Todos os personagens são humanos (nada de elfos e outras raças aqui) e, nas primeiras versões do jogo, pertenciam a apenas duas classes: o lutador samurai ou o conjurador shugenja. Pouco? De jeito nenhum. Também como em *Vampiro*, quase tudo em seu personagem é definido pela escolha de seu clã. São oito grandes clãs, cada um com sua cultura, costumes, história e habilidades. Aqui você escolherá entre ser um defensor brutal do Clã do Caranguejo, um elegante poeta do Clã da Garça, um cavaleiro exótico do Clã do Unicórnio, um (apelão) mestre de duas espadas do Clã do Dragão, e outros. Conhecer tudo sobre seu clã, vestir seus maneirismos, lidar com o relacionamento com os demais, tudo isso faz parte da diversão.

De qualquer forma, no atual *L5R 4ª Edição*, os personagens não ficam mais restritos a samurais e shugenja. Ao escolher uma família tradicional do clã — a segunda escolha mais importante para o jogador —, essa decisão determina sua classe, adicionando muito mais opções a um sistema já riquíssimo.

"Onde a honra é mais poderosa que o aço", descreve o jogo. Enquanto em *Império de Jade* a honra tem efeitos mecânicos reais, em *Lenda* ela está mais relacionada ao lado social. Aqui vemos outra forte semelhança entre *L5R* e *Vampiro*. No Mundo das Trevas, os membros da Camarilla devem respeitar a Tradição da Máscara e outras, travar jogos sociais, manter aparências; violar tradições torna você um alvo. Substitua a Máscara pela honra, e você já tem uma ideia de como as coisas funcionam em Rokugan. Um samurai que demonstre comportamento desonrado será vulnerável a intrigas, prejudicado em seu status, até mesmo punido. Você *pode* ser desonrado, desde que saiba esconder bem.

O mundo de *L5R*, não é estranho ao público brasileiro. Além de ser apresentado na antiga *Dragão Brasil* (incluindo uma adaptação para *3D&T*), o Império Esmeralda também foi incluindo no acessório *Aventuras Orientais* para *D&D 3ª Edição*, em 2005. A ideia de misturar o clássico de *Dungeons & Dragons* com o Império Esmeralda não funcionou muito bem — fosse devido ao abismo entre os temas de *D&D* e *L5R*, fosse porque o livro trazia muitos outros elementos que *não* existiam em Rokugan. Ou seja, toneladas de opções que você nem sempre podia usar.

Hoje em sua quarta edição, *Lenda dos Cinco Anéis* já existe em versão brasileira, trazida pela editora New Order em um trabalho competente e belíssimo. Além do livro básico, também conta com um escudo do mestre e dois acessórios: o bestiário *Inimigos do Império* e o recente *Império Esmeralda*, guia descritivo para o imenso e rico mundo de L5R.

E assim chegamos onde eu queria — as enormes diferenças entre *Império de Jade* e *Lenda dos Cinco Anéis*. O fracasso de *Aventuras Orientais* em misturar D&D com L5R é a prova; seria o mesmo que tentar misturar *D&D* e *Vampiro! Tormenta* veio de D&D, e *Império* segue o mesmo caminho. Se você quer aventuras sobre equipes de heróis coloridos e exóticos, incluindo ninjas ciborgues e samurais monstruosos, desafiando aberrações cósmicas e lagartos radiativos gigantes, *Império* é seu jogo. Mas se procura algo mais sóbrio e dramático, onde uma palavra errada determina vida ou morte, onde longas dinastias tramam os mais perigosos esquemas de poder — e também brandir uma katana, claro! —, então prefira *L5R*.

Legend of the Five Rings é um clássico eterno presente no Brasil em uma edição impecável. Procure conhecer.

E pense bem, quem diz isso é o autor de seu maior concorrente!

PALADINO

RAMPAGE

VOCÊ NÃO SOUBE DO LOBO DE 9 METROS?

Baseado (bem vagamente) na série de videogame de mesmo nome, *Rampage — Destruição Total* (ou só *Rampage,* no original, que também é o nome do game) é um filme de ação sobre três animais: um gorila, um lobo e um aligátor.

Ao terem contato com uma amostra de um produto de alteração genética, eles aumentam imensamente de tamanho, força, resistência e agilidade. Também ficam mais agresssivos. Os três bichões são atraídos para o centro da cidade de Chicago, e o mocinho do filme, o canastrão carismático **Dwayne "The Rock" Johnson**, precisa dar um jeito de evitar a destruição total do título nacional.

Johnson (ótimo no papel), interpreta Davis Okoye, o especialista em primatas (que já foi das Forças Especiais) e trabalha no zoológico, cuidando, entre outros, de George, um gorila albino, simpático e amável. Numa noite, um recipiente cai do céu e George é infectado com um reagente estranho. O gorila começa a crescer e ficar mais agressivo, para desespero de seu tratador e amigo.

A partir daí, o filme deslancha. O espectador acompanha também os responsáveis pela experiência numa estação espacial que, no começo do filme, deixou cair os recipientes, desandou e causou o incidente todo.

Ou seja: os donos malignos de uma empresa maligna promoveram a pesquisa de "edição genética" para na verdade, criarem armas biológicas.

Para acabar com as provas (os bichos gigantes) eles resolvem trazer os monstros para uma cidade grande e acabar com eles. Não é bem uma boa ideia, sabemos, mas é um filme de monstros gigantes e se eles se enfrentassem no meio do deserto, a coisa não seria tão divertida.

Apesar dos vários absurdos no roteiro, ***Rampage — Destruição Total*** é um filme que cumpre o seu papel e sua proposta: divertir e dar ao espectador cenas impressionantes. O ponto forte é a destruição causada pelos animais gigantes, muito bem representados por efeitos especiais fabulosos. O espectador torce para que o gorila George não morra no filme ("Se esse gorila morrer, você vai ver só" foi a ameaça que ouvi quando fui assistir com minha esposa), e que desça o braço (do tamanho de um carro) nos outros dois animais monstruosos.

Raramente vemos um filme baseado num videogame entreganto entretenimento de tamanha qualidade. A "história" criada para justificar a trama improvável pode ser simples (e bem absurda), mas funciona perfeitamente, contornando vários buracos de roteiro com boas reviravoltas e piadas sutis. É praticamente uma aula de como se pegar um videogame simples e fazer um filme bacana. Não à toa, ***Rampage – Destruição Total*** foi o filme baseado em videogame com a melhor arrecadação no cinema. O espectador atento vai perceber que uma sequência pode ser facilmente produzida, com elementos mostrados no próprio filme.

Talvez... com outros animais? Que tal um sapo gigante?

ROGERIO SALADINO

WORLD OF WARCRAFT

CLÁSSICO É CLÁSSICO E VICE-VERSA

Eu sempre quis gostar de MMOs. A ideia de ter um RPG online partilhado entre milhares de pessoas me parecisa — e ainda parece — de um potencial incrível. Mas, para minha tristeza, nunca consegui engrenar em nenhum. Comecei vários, mas jamais passei muito de nível.

Esses dias, porém, estava reclamando exatamente disso no Twitter e, conversa vai, conversa vem, decidi dar mais uma chance para o clássico dos clássicos: *World of Warcraft*.

É, eu sei. É um jogo velho. Mas com o lançamento recente da expansão *Battle for Azeroth* acredito que mais gente além de mim deve ter ficado na dúvida sobre por onde começar. Então por que não dividir a experiência?

É bom lembrar que embora *WoW* tenha um sistema de mensalidade, você não precisa pagar para começar: dá para jogar até o vigésimo nível sem pagar absolutamente nada. Ao chegar até nesse limite, pode continuar jogando, mas seu personagem não sobe mais de nível até que você assine. Assinar te dá o direito de pular etapas e fazer um personagem de nível 110, para se enfiar no que a galera chama de *end game*. Outra coisa: você pode assinar e não comprar a expansão mais recente, mas fica com conteúdo restrito. Como sou um jogador da velha guarda, fiz um orc de primeiro nível mesmo. Sim, na escolha entre a Aliança, liderada pelos humanos, e a Horda, cujas criaturas mais características sãos os monstrengos verdes, fiquei com a segunda. E impressiona o quanto isso se torna importante até nas conversas fora do jogo. É quase como escolher um time de futebol.

Você começa como um orc comum. sem fama nem destino definido, cumprindo tarefas simples para NPCs estáticos. Isso era o que mais me incomodava toda vez que eu tentava começar um MMO. Você assiste aberturas incríveis e vê ilustrações épicas, mas quando vai jogar, precisa recolher 20 peles de lobos. Mas a real é que se você quer entrar na brincadeira, tem que encarar que isso faz parte e que se trata de um primeiro passo rumo a estágios mais divertidos.

Ainda assim, *WoW* te pega pela imersão. A dublagem e localização, como é costume se tratando da Blizzard, são maravilhosas e de um carisma raro. Os textos das quests e falas dos personagens também são muito bem escritos. E os cenários... Pode ser surpreendente, mas *World of Warcraft* é, dentro de seu estilo, um jogo lindo. Mais do que qualquer quest, o que me impulsionou mais até agora foi a perspectiva de explorar este mundo vasto e ver o que me aguarda. Como não ficar de boca aberta ao chegar voando de mantícora em Orgrimmar? E ainda nem falamos da trilha sonora...

Sei que atualmente no nível 19, nem comecei a arranhar a superfície do que *WoW* tem a oferecer, mas quanto mais penso no assunto, mais tenho vontade de viajar por Azeroth, sem pressa, aproveitando cada detalhe.

Talvez a gente se encontre por lá.

J.M. TREVISAN

DICAS DE MESTRE

DE VOLTA AOS REINOS

Os bastidores de Reinos de Moreania, o próximo título de *Tormenta*

A conclusão e o lançamento de *Império de Jade* (finalmente!) foi um grande passo para ampliar o mundo de Arton. Novas raças, classes e regras, todo um novo cenário de campanha.

Mas outra ilha no mundo de Arton também recebeu muita atenção. Um lugar conturbado, não apenas por seus perigos locais, mas também em sua criação — esta parte de Arton nasceu em meio a um dos piores momentos na história de *Tormenta*. Não, nenhum ataque da tempestade rubra. Nem as Guerras Táuricas, nem a investida de Arsenal. Foi muito menos divertido.

Vamos recuar até o fatídico ano 2005. A revista *Dragão Brasil*, em sua primeira encarnação — ainda impressa em papel, anda distribuída em bancas —, aproximava-se do fim. Após uma trajetória vitoriosa, mais de cem edições, seria duramente golpeada por forças do mal. Neste caso, uma editora em conflito com os então editores, **J.M. Trevisan, Rogério Saladino** e eu mesmo. Discordando da nova direção, o trio foi afastado. Outra equipe foi nomeada. Fracassou. A maior, melhor e única revista brasileira de RPG deixou de ser todas essas coisas. Foi, enfim, cancelada.

Enquanto isso, o Trio buscava outros caminhos. RPG não seria mais nosso trabalho de tempo integral, mas também não seria deixado de lado. Reunidos aos irmãos **Marcelo** e **Ricardo Wendel** na Editora Mantícora, iniciamos a revista *DragonSlayer* (nenhuma intenção secreta escondida). Contrariando a falácia de que "o mercado não aceita mais revistas de RPG", o novo título seguiria por longos anos mais. Mas seu início foi cheio de dúvidas e decisões. A maior delas: na nova revista, teríamos *Tormenta*?

Como muitos fãs sabem, o mundo de Arton nasceu nas páginas da *Dragão Brasil*, descortinado pouco a pouco através de suas aventuras, reinos, deuses, heróis e vilões. Com o rompimento hostil com sua antiga editora, tivemos dúvidas. *3D&T* continuava sendo comercializado sem que recebecemos nossos direitos autorais.

Ainda poderíamos, ou *queríamos*, trabalhar com *Tormenta*? Haveria alguma disputa legal pelos direitos do cenário? Arton seria tomado de seus realizadores, como a própria *Dragão* foi? Durante os meses que marcaram a queda da DB e início da DS, nada disso estava claro.

Assim, em suas primeiras edições, a *DSlayer* não trazia nada a respeito de Arton. Seu material de campanha seria sobre um mundo totalmente novo. Como a própria DS, esse mundo era um novo começo.

Primeira Aventura

Reinos de Moreania seria o cenário oficial da *DragonSlayer* em seu início. Não um mundo de fantasia para competir com *Tormenta*. Outra coisa.

Difícil resumir em poucas palavras, mas vamos lá. Diferente de Arton e seus continentes gigantescos, *Moreania* seria sediado em um arquipélago — uma ilha maior, incontáveis menores. Em tempos remotos, a Ilha Nobre era habitada apenas por animais selvagens. Seria assim até a chegada dos darash, uma sociedade industrial maligna em crescimento descontrolado, avançando sobre as matas, causando devastação e extinção. Furioso, o Deus dos Monstros ergueu-se de seu vulcão e destruiu todo o povo darash em poucos dias. Mas o mal estava feito. Os animais, aterrorizados, pediram aos deuses para ser humanos. Foram atendidos. Assim nascia o povo moreau.

O nome (pronuncia-se "morrou") é referência ao romance clássico *A Ilha do Dr. Moreau* de 1896, sobre um cientista obcecado em transformar animais em humanos por meios cirúrgicos. "Moreau" acabaria se tornando um termo comum para homens-animais na ficção científica.

"Então vamos fazer Moreania como fizemos Arton, certo?" De jeito nenhum! Um dos maiores problemas que enfrentamos até hoje com *Tormenta* é seu tamanho — esse mundo é *imenso*. Vinte deuses, trinta reinos, um sem-número de regiões escassamente descritas, pontas desamarradas, plots inexplorados. Mesmo hoje, com uma equipe bem maior de autores, ainda temos dificuldade em detalhar todos os seus aspectos. O que dizer então daquela época, quando havia apenas o Trio, os Irmãos Mantícora e olhe lá?

Por isso decidimos que *Reinos de Moreania* seria menor, pelo menos por enquanto. Duas divindades maiores. Três reinos civilizados. Três regiões principais. Três grandes vilões. Muita coisa em Moreania existia em número três, remetendo aos Três Dons recebidos pelo povo moreau: a mão, a mente, a magia.

Reinos de Moreania não era apenas um cenário para *Dungeons & Dragons*, embora pudesse ser usado dessa forma. Tinha seus próprios livros básicos, *Primeira Aventura* — uma versão ultra-simplificada de D&D, com a intenção de formar novos jogadores. Trazia apenas três classes (combatente, conjurador, especialista) com dois arquétipos cada, resultando em bárbaro, guerreiro, mago, clérigo, ladino, bardo. Talentos substituindo habilidades de classe. Regras até 5º nível. Um *Livro do Jogador* e um *Livro do Mestre*, ambos totalmente em cores, o que era raro na época. Este foi

o RPG padrão da *DragonSlayer* por algum tempo, usando Moreania como cenário. O plano era que, depois, seria ampliado e enriquecido.

Por que apenas uma raça? Por que não anões, elfos e halflings? Outra vez, por simplicidade. Em termos de jogo, os moreau são praticamente humanos — conforme as regras escolhidas na construção de personagem, são *mesmo* humanos. Ainda assim, dividem-se em doze sub-raças de Herdeiros, cada uma ligada a um animal. Eram dois para cada habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma), sendo um voltado para o bem, outro para o mal. De todas as raças existentes hoje em *Tormenta*, os moreau são os mais customizáveis.

Os primeiros textos sobre *Moreania* não mencionavam Arton, exceto em momentos sutis. Seus deuses, a Dama Altiva e o Indomável, não eram diretamente referenciados a Allihanna e Megalokk — ainda que o fã atento pudesse perceber fácil. Os habitantes da Ilha Nobre não conheciam outras terras, outras pessoas. Era um mundo completo, fechado. Talvez continuasse assim.

Mas como muitos também sabem, tudo acabou transcorrendo de forma bem diferente — e melhor! *Tormenta* encontrou nova casa na Jambô, onde seu crescimento seria retomado, primeiro com acessórios leves (*Academia Arcana* e *Vectora: Mercado nas Nuvens*, quem lembra?), mais tarde conquistando seu próprio livro básico. O mundo de Arsenal, Katabrok e Nimb ainda pertencia a seus autores, isso agora era certo. Arton conquistou o espaço merecido na *DSlayer*, agora em sessões fixas como a Gazeta do Reinado.

Assim, *Moreania* acabaria oficialmente incorporada a *Tormenta*; a notícia de seus navegantes encontrando o Reinado de Arton foi, literalmente, a primeira página da primeira Gazeta do Reinado. Os mundos misturaram-se aos poucos. *DBride: a Noiva do Dragão*, nossa primeira grande HQ seriada após *Holy Avenger*, era sediada em Moreania e não citava nada sobre Arton — o que mudaria nos capítulos seguintes. A *Trilogia Tormenta*, saga literária que estremeceu o cenário, nos trouxe Sir Pelvas, o Cão que Cavalga.

E os *Reinos de Moreania*, não mais tão necessários, acabaram deixados de lado. Não tiveram mais atenção. Seriam esquecidos não fosse, mais uma vez, os verdadeiros heróis que sempre surgem em seu socorro. Os fãs.

Introdutório? Hoje não

Por algum tempo pensamos em tornar *Reinos de Moreania* um livro básico. Não algo no mesmo nível de *Império de Jade*, não um jogo-irmão — algo bem mais simples, como havia sido concebido. Um RPG para iniciantes, introdutório ao mundo de *Tormenta*.

Esse livro chegou a ser quase totalmente compilado e editado. Usava regras parecidas com *Primeira Aventura*, com três classes básicas, mas agora avançando até o 10° nível. Menos talentos. Menos armas e armaduras. Menos *tudo*.

Hum... não. O público de *Tormenta* não quer menos, nunca quis menos. Quer *mais*.

Acabamos chegando à conclusão de que, hoje, *Tormenta RPG* *não* precisa de um jogo introdutório — muito menos um jogo que *não* apresenta Arton, mas um lugar totalmente diferente! *3D&T Alpha* já cumpre, muito bem, o papel de RPG introdutivo para Arton. Por isso o livro semi-pronto ficou de lado, ocasionalmente lembrado, mas nunca incluído no cronograma de lançamentos. Até agora.

Porque os fãs nunca esqueceram dos moreau. Porque alguém, em algum lugar, sempre pedia por seu retorno. E vocês podem até duvidar, mas prestamos atenção ao que dizem.

Reinos de Moreania foi reformatado como um acessório para *Tormenta RPG*. Não há diferenças mecânicas — as regras são iguais, combate e magia funcionam exatamente da mesma forma. Você precisará usá-lo em conjunto com o livro básico *Tormenta RPG*. Você não vai precisar de quaisquer outros livros; embora alguns conteúdos necessários já tenham sido publicados em outros acessórios, eles estão reproduzidos aqui.

(Sim, alguns reclamam quando um livro repete conteúdos de outros. Não é uma solução perfeita. Mas é menos injusta que forçar um jogador ou mestre a comprar um novo livro apenas por causa de poucas páginas.)

Reinos de Moreania será uma compilação completa, contendo praticamente todo o material já produzido sobre este cenário. Não é pouca coisa! Confesso que, ao revisitar esse material, fiquei surpreso em descobrir como tudo é vasto e detalhado — esse mundo inventado para ser simples! Mas aí está o truque. Por conter poucos elementos, foi possível descrevê-los em extrema minúcia. As três nações da Ilha Nobre — Luncaster, Brando, Laughton — receberam mais detalhamento que qualquer país do Reinado de Arton. Ou mais.

Diferente de Arton, você não terá que esperar pela descrição das regiões perigosas deste mundo. As Montanhas de Marfim, infestadas de monstros, poderiam ganhar um lugar no mapa de *Monster Hunter World*. Mas é o Reino das Torres mais além que esconde os três últimos darash (talvez) vivos, os maiores vilões do cenário: Marechal Hecatom, comandante de exércitos mortos-vivos; Ameena Anom'lie, a Doutora Louca; e Bunkman Berenwocket, criador de meio-construtos insanos. Também merece destaque o longo bestiário, contendo monstros adaptados aos Reinos e muitas criaturas originais.

Nem tudo será coisa antiga. *Reinos* também deve trazer mais material para jogadores. A nova classe artífice, que você já conheceu nesta edição da DB, foi especialmente criada para este cenário — onde, diferente de Arton, a frequência de itens mágicos é normal.

Reinos de Moreania está voltando. E não se preocupe, a espera não será longa. Não desta vez.

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Conheça o Artífice, nova classe básica de *Tormenta RPG*, especializada na criação de itens mágicos incríveis!

Arte de Erica Awano

SOBRE MAGIA & METAL

***Reinos de Moreania* está no horizonte. O próximo grande acessório de *Tormenta* vai reunir e atualizar todo o material já publicado sobre esta parte distante de Arton. Não apenas isso, também vai apresentar novas opções para jogadores — a mais importante, uma nova classe básica. Atendendo a pedidos, o artífice é um conjurador especializado em fabricar itens mágicos. E embora seja mais atuante em Moreania, ele também pode ser utilizado em *Tormenta RPG* e *Império de Jade*.**

Confira agora a primeira aparição do artífice, que pode ainda receber aprimoramentos em sua versão final.

Nova Classe: o Artífice

No Reinado de Arton, objetos mágicos são consideravelmente raros. Aqueles que existem foram forjados no passado remoto, ou em mundos extraplanares. Fabricar itens encantados é ofício restrito a poucos. Mas o mesmo não acontece nos Reinos de Moreania.

Os moreau receberam dos deuses a mente que cria, a mão que fabrica e a voz que conjura. Ansiosos por colocar em prática esses dons, logo desenvolveram artes e ciências — alguns, com muito mais avidez. Aprenderam a invocar poderosa magia arcana e divina. Desvendaram artefatos deixados por povos antigos. Conheceram a sofisticada tecnologia darash. Após tudo isso, forjar seus próprios itens mágicos foi apenas o passo seguinte.

O artífice se considera o pináculo da civilização — e isso pode ser verdade. Unindo magia e tecnologia, ele domina e aprimora técnicas esquecidas há séculos, forjando engenhos fabulosos. Desde itens "comuns" como anéis e varinhas, até os mais impressionantes construtos, nada detém o artífice em seu avanço rumo a novos inventos. Nada, nem mesmo a prudência.

Aventuras. Os leigos imaginam que um artífice se mantenha sempre recluso em seu laboratório, perdido em meio a fórmulas e ferramentas. Alguns realmente adotam esse estilo de vida — mas esses são os mais limitados. Os melhores artífices acompanham (ou contratam) grupos de aventureiros, buscando segredos escondidos nas profundezas das masmorras. Outros estão sempre ansiosos para colocar suas invenções em prática; afinal, uma espada mágica só existe para ser usada!

Tendência. Muitos artífices têm objetivos nobres, rogando que suas realizações tragam paz, progresso e bem-estar à humanidade. Outros buscam apenas alimentar o próprio ego, obsessão ou glória, pouco se importando com as consequências de seus inventos. E outros são verdadeiros "cientistas loucos", construindo engenhos insanos com propósitos impossíveis de explicar.

Religião. Poucos artífices adoram deuses. No geral, acreditam que os deuses já fizeram sua parte, agora cabendo aos mortais o trabalho de avançar rumo à evolução. No Reinado, alguns devotam-se a Tanna-Toh e Valkaria. Em Tamu-ra, oram a Lin-Wu que traga honra às suas criações. E em Moreania, os artífices acreditam que utilizar ao máximo seus dons divinos — mão, mente e magia — é a melhor forma de homenagear os Irmãos Selvagens.

Histórico. Em Arton existem pouquíssimos artífices, quase todos sediados no reino de Wynlla — a única nação do Reinado que produz itens mágicos com regularidade. No distante Império de Jade, estes renomados artesões são membros da nobreza, responsáveis pela criação e manutenção dos incríveis construtos vivos mashin. Na verdade, os próprios mashin às vezes adotam esta classe, com a intenção de aprimorar seus corpos.

Nos Reinos de Moreania, artífices surgem por toda parte. Muitos são treinados pelos Maquinistas, uma guilda de artífices situada em Erbah, a Cidade Engrenagem. Outros são totalmente autodidatas, desenvolvendo fórmulas que fazem sentido apenas para eles mesmos. Muita gente considera os artífices um risco para a humanidade, especialmente por sua disposição em lidar com a ciência proibida darash.

Raças. Desnecessário dizer, o maior número de artífices pertence à raça moreau, sobretudo Herdeiros da Raposa e Serpente. No Reinado de Arton, humanos são aqueles que mais frequentemente adotam esta classe. Anões têm sentimentos conflitantes quanto a combinar a nobre arte da forja e a suspeita magia arcana. Elfos seguem este caminho em uma tentativa de recriar os antigos tesouros mágicos de seu povo. Por sua curiosidade intensa (e irresponsável), halflings também seguem este caminho. Apesar de sua inabilidade com magia, alguns goblins conseguem ser artífices-engenhoqueiros.

Outras Classes. O artífice está sempre pronto a prover grupos de aventureiros com seus itens — seja por sincero desejo de ajudar, ou para testar seus inventos sem risco pessoal. Por outro lado, um colega habilidoso em lidar com tesouros mágicos será companhia valiosa para quase qualquer equipeo. Desapegados de bens materiais, monges talvez sejam os únicos indiferentes (ou mesmo intolerantes) quanto a colegas artífices.

Características de Classe

Pontos de Vida: um artífice começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intuição (Sab), Obter Informações (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Criar Obra-Prima, Usar Armaduras (leves, médias), Usar Armas (simples), Usar Escudo, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Chave Sônica: todo artífice tem uma ferramenta mágica pessoal multiuso de funcionamento complicado, impossível de entender, exceto para ele próprio. Esta chave dispensa um kit de ferramentas para testes de perícias. Além disso, com a chave em mãos, você recebe +2 em todos os testes de Ofícios, usar instrumento mágico, abrir fechadura e operar mecanismo (Ladinagem). O artífice também pode fazer todos estes testes sem treinamento.

Esse bônus aumenta para +4 no 4° nível e +2 a cada três níveis seguintes nesta classe.

Se a chave for perdida ou destruída, você pode criar outra como se fosse um kit de ferramentas obra-prima.

Conhecimento de Artífice: como um ávido estudioso da manufatura de itens mágicos, o artífice é praticamente uma enciclopédia do assunto. Você

ARTÍFICE

Nível	BBA	Habilidade de Classe	infusões
1	+0	Chave sônica (+2), conhecimento de artífice, fabricar itens (1/4), infundir magia	0, 1°
2	+1	Criar itens mágicos (2d6+1 dias), criar varinhas	
3	+2	Infundir poderes	
4	+3	Companheiro autômato, chave sônica (+4)	2°
5	+3	Criar itens maravilhosos (acessórios menores), fabricar itens (1/6)	
6	+4	Criar itens mágicos (1d10+1 dias)	
7	+5	Ativação metamágica, chave sônica (+6)	3°
8	+6	Criar armas e armaduras mágicas	
9	+6	Economia de recursos	
10	+7	Criar itens mágicos (1d8+1 dias), chave sônica (+8), fabricar itens (1/8)	4°
11	+8	Criar itens maravilhosos (acessórios médios)	
12	+9	Reciclagem de recursos	
13	+9	Criar cajados, chave sônica (+10)	5°
14	+10	Criar itens mágicos (1d6+1 dias)	
15	+11	Transfusão de cargas	
16	+12	Fabricar itens (1/10), chave sônica (+12), economia de recursos	6°
17	+12	Criar itens maravilhosos (acessórios maiores)	
18	+13	Criar itens mágicos (1d4+1 dias)	
19	+14	Controlar construtos, chave sônica (+14)	
20	+15	Artesão lendário	

pode fazer testes de qualquer Conhecimento como se fosse treinado, sempre que relacionado a itens mágicos. Por exemplo, reconhecer uma espada mágica específica e sua origem (História), ou saber onde encontrar certo minério para forjar armas mágicas (Geografia). Esse teste recebe ainda um bônus igual a seu nível nesta classe.

Fabricar Itens: você é perito em produzir itens mundanos, muito mais habilidoso que qualquer artesão ou forjador normal. Você ainda segue as regras normais de fabricação de itens não-mágicos (*Tormenta RPG*, pág. 88), com as seguintes diferenças:

• Para o artífice, fabricar um item exige 1/4 do valor original do item em matérias-primas (em vez de 1/3). Esse valor cai para 1/6 no 5° nível, 1/8 no 10° nível, e 1/10 no 16° nível.

• Para o artífice, o tempo de fabricação necessário é 1 dia para cada 100 TO do item (em vez de 1 semana). Ao final desse período o artífice faz seu teste de Ofício. Se tiver sucesso, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais um dia para tentar de novo.

• O artífice pode escolher 10 se estiver em ambiente seguro e confortável, onde seja possível trabalhar sem interrupções.

Infundir Magia: o artífice é um tipo de conjurador — mas, em vez de lançar magias, infunde poder mágico em roupas, armaduras e outros acessórios, criando itens mágicos temporários. Uma criatura vestindo o item recebe os efeitos normais da magia. O artífice também pode infundir magias em construtos. Magias infundidas podem ser dissipadas normalmente, revertendo o objeto a um item comum. Você também pode encerrar o efeito quando desejar, mas precisa estar em posse do item infundido.

Tipo e níveis de magia: no 1° nível o artífice pode infundir magias arcanas e divinas de nível 0 e 1° nível. A cada três níveis seguintes, o nível de suas infusões aumenta: no 4° nível pode lançar magias de 2° nível, no 7° nível pode lançar magias de 3° nível, e assim por diante até o 16° nível, quando pode lançar magias de 6° nível.

Habilidade-chave: sua habilidade para lançar infusões é Inteligência.

Magias Conhecidas: você conhece 4 magias de nível 0, e também um número de magias de 1° nível igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Cada vez que avançar de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar. Você só pode aprender magias que tenham como alvo você ou uma criatura voluntária, e que tenham duração diferente de instantânea, permanente ou concentração.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Inteligência. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de Magia: você precisa preparar seus itens infundidos com antecedência. A cada dia deve trabalhar durante uma hora, e então gastar seus PM lançando as magias sobre os objetos escolhidos. Um mesmo objeto não pode receber mais de uma magia, e você não pode infundir itens que já sejam mágicos. Uma magia infundida fica ativa no objeto alvo durante um dia, ou até a próxima vez que você preparar os objetos infundidos do dia.

Criar Itens Mágicos: você pode fabricar diversos tipos de itens mágicos, conforme seu nível (veja as habilidades seguintes). **Atenção:** as habilidades do artífice substituem, apenas para esta classe, as regras para criação de itens mágicos vistas no ***Manual do Arcano.***

• Para o artífice, fabricar um item mágico exige metade do valor original do item em matérias-primas.

• O artífice pode fabricar um item mágico em 2d6+1 dias, não importando seu valor. Esse tempo se reduz para 1d10+1 dias no 6° nível, 1d8+1 no 10° nível, 1d6+1 no 14° nível e 1d4+1 no 18° nível.

• Graças a suas técnicas avançadas (ou loucas), o artífice ignora qualquer custo em XP para criar itens mágicos.

Criar Varinhas: você pode criar varinhas contendo qualquer magia de nível que consiga lançar, mesmo sem conhecer a magia. Por exemplo, você não precisa conhecer a magia *bola de fogo* para criar uma *varinha de bola de fogo,* basta ser capaz de lançar magias de 3° nível. Você pode ativar uma varinha que tenha criado sem a necessidade de testes — mas ainda precisa de Identificar Magia para usar outras varinhas. Suas varinhas podem conter magias de até 6° nível.

Infundir Poderes: a partir do 3° nível, você pode usar seus PMs para infundir poderes especiais em armas, armaduras e escudos — por exemplo, pode transformar uma espada normal temporariamente em uma *espada +2 congelante*. Quando estiver trabalhando na infusão de itens, você pode conceder bônus mágico e qualquer poder especial à sua escolha para um equipamento comum (não mágico), gastando PMs de acordo:

• Bônus +1: 1 PM
• Bônus +2: 3 PM
• Bônus +3: 6 PM
• Bônus +4: 10 PM
• Bônus +5: 15 PM

Os bônus e poderes ficam ativos no item durante um dia, ou até a próxima vez que você preparar os objetos infundidos do dia. Melhorias de artífice não acumulam com nenhum outro tipo de melhoria. O bônus máximo que você pode infundir em um item é igual ao nível máximo de magia que você pode lançar.

Companheiro Autômato: no 4° nível você adquire um companheiro autômato Pequeno ou Médio, de 4° nível, como no talento Construir Autômato (veja adiante), sem custos.

Por sua dedicação constante à manutenção de seu companheiro, sempre que você avança nesta classe, o autômato também ganha um nível (sem custos). Você ainda precisa pagar por qualquer melhoria que deseje instalar em seu autômato, seguindo as regras normais do talento.

Você pode escolher o corpo e as armas naturais de seu autômato como alvo para suas habilidades de infundir magia e infundir poderes.

Caso o autômato seja destruído, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode construir um substituto idêntico do companheiro, sem custos, após um dia de trabalho por nível do autômato. Caso escolha construir um autômato diferente, deve arcar com os custos normalmente.

Criar Itens Maravilhosos: você pode criar qualquer Acessório Menor (até 9.000 TO). A partir do 11° nível você pode criar Acessórios Médios (até 29.000 TO), e a partir do 17° nível pode criar Acessórios Maiores (acima de 30.000 TO). Você não pode criar elixires, tomos e manuais.

Ativação Metamágica: você pode aplicar os efei-

tos de quaisquer talentos metamágicos que possua em magias lançadas a partir de varinhas e cajados, gastando os PMs armazenados no item. Por exemplo, para aplicar os benefícios de Estender Magia em uma *varinha de voo* você precisa ter o talento e gastar 1 PM adicional na ativação.

Criar Armas e Armaduras Mágicas: você pode criar armas, armaduras e escudos mágicos. O bônus total (bônus numérico + bônus por poderes especiais) do item não pode ultrapassar metade de seu nível de artífice, arredondado para baixo.

Economia de Recursos: a partir do 9° nível, você consegue fabricar itens mágicos por um terço do valor em matérias-primas. No 16° nível, passa a precisar de apenas um quarto do valor.

Reciclagem de Recursos: você consegue desmontar itens mágicos e aproveitar seus componentes para criar novos itens mágicos. Em termos de jogo, sempre que for fabricar um novo item mágico, você pode usar itens mágicos do mesmo tipo para "pagar" o valor em matérias primas. Por exemplo, você pode desmontar uma *varinha de Curar Ferimentos Leves* para criar uma *varinha de Curar Ferimentos Moderados,* reduzindo o custo de matérias-primas em 750 TO. Se o valor do item desmontado for maior que o valor gasto no novo item, esse excedente é perdido.

Criar Cajados: você pode criar qualquer cajado como se conhecesse todas as magias necessárias. Seu nível de artífice deve ser igual ou superior ao dobro do nível da magia mais poderosa no cajado. Por exemplo, criar um *cajado da passagem* exige ser um artífice de 18° nível (a magia de nível mais alto no cajado é *projeção astral*, de 9° nível).

Transfusão de Cargas: você pode transferir PMs entre varinhas e cajados. A partir do 15° nível você pode, com uma ação de rodada completa, segurar duas varinhas ou cajados e transferir até 5 PMs entre os itens. Quando estiver infundindo itens pela manhã, também pode escolher usar PMs para recarregar uma varinha ou cajado, em vez de infundir um item mágico. PMs utilizados dessa maneira também retornam para você no dia seguinte.

Controlar Construtos: você tem meios para acessar os sistemas internos de um construto e tomar seu controle. Você pode conjurar a magia *dominação total* em construtos, sem gastar PM, um número de vezes por dia igual a 1 + modificador de Inteligência.

Artesão Lendário: você atingiu o ápice de suas capacidades e conhecimentos como artífice. Você não precisa de testes de Ofício para fabricar itens comuns. Você também pode forjar qualquer item mágico em apenas um dia. Ainda, você pode descobrir tudo sobre um item mágico (como na magia *identificação*) instantaneamente, apenas ao tocá-lo.

Novo Talento: Construir Autômato

Através do estudo de técnicas extremamente sofisticadas, você é capaz de fabricar um construto semi-inteligente sob seu comando.

Pré-requisito: treinado em Ofício (engenharia), Criar Obra-Prima, Foco em Perícia (Ofício, engenharia)

Benefício: você pode construir, animar e aprimorar um autômato conforme as regras a seguir.

Construir um autômato demora um dia para cada 1.000 TO de seu preço total. No final do processo, você vincula sua própria energia mágica ao autômato; ele passa a obedecer apenas a você, ou aqueles que você autorizar. Você pode estar vinculado a apenas um autômato por vez.

Um autômato completo é composto por um núcleo e um chassi. Uma vez escolhidos, esses componentes básicos não podem ser substituídos, mas você pode adicionar modificações livremente.

Núcleo. Este é o motor central do autômato, que o alimenta com energia mágica. O núcleo contém uma ou mais gemas especiais contendo a essência de um elemental vivo. O núcleo determina o nível do autômato e seu custo básico: um núcleo de 1° nível custa 1.000 TO, +2.000 TO por nível adicional. Aprimorar um autômato para aumentar seu nível exige uma semana por nível — o processo envolve remover o núcleo, então o autômato fica desativado durante esse período.

Um autômato recebe BBA +3/4 e 5 PV por nível, além de todos os benefícios da tabela "Benefícios por Nível do Personagem" (***Tormenta RPG***, pág. 45). Quando um autômato chega a zero PV, seu núcleo é destruído e precisa ser substituído.

Chassi. Este é o corpo do autômato, o que define sua forma e tamanho. Sua postura (bípede ou quadrúpede) e tamanho determinam seus PVs extras, valores iniciais de Força e Destreza, dano, deslocamento e custo de construção. Autômatos recebem ajustes normais conforme a tabela Tamanho de Criaturas (*Tormenta RPG,* pág. 230). A forma e tamanho do chassi também atuam como pré-requisitos para instalar modificações.

Você pode transferir um núcleo para um novo chassi, e vice-versa. O procedimento requer um dia de trabalho por nível do autômato. Não é possível transferir um núcleo para um chassi com mais modificações instaladas que o dobro do nível do núcleo. Transferir uma modificação de um chassi para outro custa um quinto do preço e leva um dia de trabalho.

PVs Extra: um autômato recém-criado recebe um número de Pontos de Vida adicionais conforme o tamanho do chassi.

Perícias Treinadas: 2 (não pode ser treinado em perícias baseadas em Inteligência)

Força, Destreza: os valores iniciais de Força e Destreza de um autômato são determinados pelo tamanho do chassi.

Constituição: todo autômato tem valor nulo de Constituição.

Inteligência, Sabedoria, Carisma: autômatos recém-criados têm Int 2, Sab 11, Car 1.

Arma Natural: um autômato bípede tem um ataque com arma natural. Um autômato quadrúpede tem dois ataques com armas naturais, e pode utilizar ambos na mesma rodada, sofrendo penalidade de –4 em todos os ataques.

Armadura Natural: Um autômato tem CA+2. Algumas modificações aumentam esse valor de armadura.

Outras habilidades: um autômato é imune a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno. Não precisa respirar, se alimentar e dormir. Não recupera pontos de vida com descanso ou curas mágicas, mas pode ser consertado. Consertar um autômato requer um teste de Ofício (engenharia) CD 15 + nível do autômato, e uma hora de trabalho para cada 5 PVs perdidos.

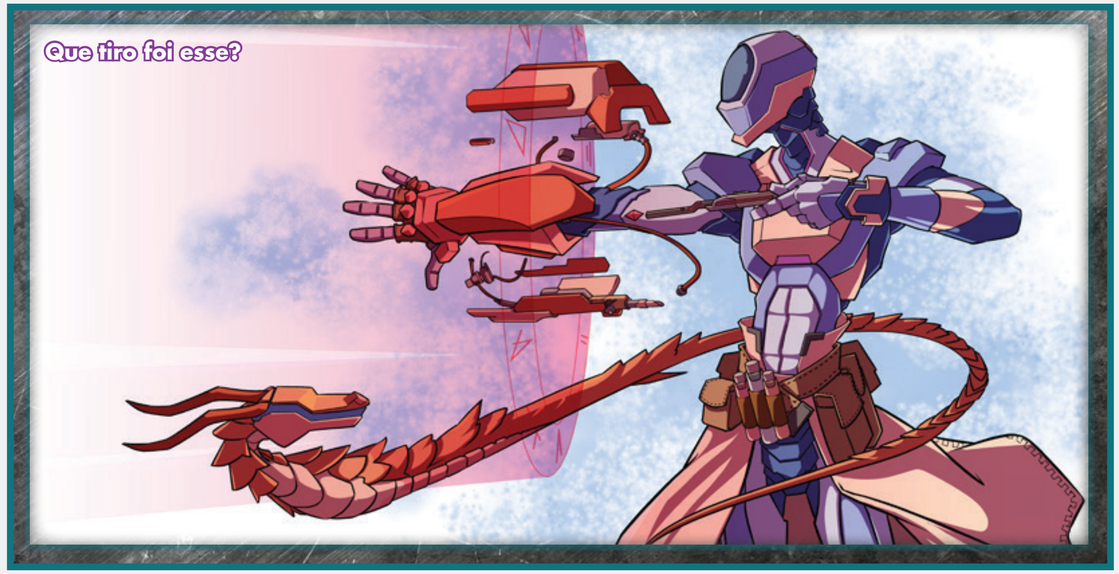
Modificações. quase todos os autômatos trazem, em seu chassi, uma ou mais modificações para melhor desempenhar suas tarefas. O número máximo de modificações permitidas é igual a 1 + ½ do nível do núcleo. Instalar uma modificação requer um dia de trabalho para cada 1.000 TO de custo. Um autômato precisa cumprir todos os pré-requisitos para ter uma modificação instalada. Cada modificação só pode ser instalada uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

CHASSI QUADRÚPEDE

Tamanho	PVs Extras	Força, Destreza	Dano da Arma Natural	Desl.	Custo
Pequeno	10	FOR 6, DES 18	1d4/1d4	9m	2.000 TO
Médio	20	FOR 12, DES 16	1d6/1d6	12m	4.500 TO
Grande (comprido)	30	FOR 21, DES 14	1d8/1d8	15m	12.500 TO
Enorme (comprido)	40	FOR 27, DES 12	2d6/2d6	15m	25.000 TO

CHASSI BÍPEDE

Tamanho	PVs Extras	Força, Destreza	Dano da Arma Natural	Desl.	Custo
Pequeno	10	FOR 9, DES 15	1d6	6m	2.000 TO
Médio	20	FOR 15, DES 13	1d8	9m	4.500 TO
Grande (Alto)	30	FOR 24, DES 11	2d6	12m	12.500 TO
Enorme (Alto)	40	FOR 30, DES 9	3d6	12m	25.000 TO



Modificações Passivas

Os efeitos destas modificações estão sempre ativos, a menos que sua descrição diga o contrário.

• *Ascensão:* o autômato recebe deslocamento de voo 12m. *Pré-requisito:* núcleo nível 9 ou maior. 11.250 TO.

• *Blindagem:* o corpo do autômato é reforçado com placas metálicas que aumentam o bônus de armadura natural. CA +3 (1.000 TO), CA+4 (4.000 TO), CA+5 (9.000 TO), CA +6 (16.000 TO).

• *Combatente:* o autômato pode usar armas simples e marciais. *Pré-requisito:* chassi bípede. 750 TO.

• *Compartimento de Carga:* o construto tem um compartimento mágico com as mesmas propriedades de uma *mochila de carga*, mas comportando até 250kg. A um comando, o autômato pode expelir qualquer item como uma ação livre. 2.500 TO.

• *Corpo Maciço:* por sua construção sólida, o autômato recebe redução de dano 5/mágica. 9.000 TO.

• *Disparador:* o autômato é equipado com uma arma de ataque à distância especial, com alcance e dano iguais a uma besta leve. A arma pode ser carregada com até 20 virotes, ou 5 itens de arremesso como frascos de ácido, água benta, fogo alquímico e até granadas. Recarregar totalmente a arma é uma ação completa. 750 TO.

• *Escudo Áureo:* o chassi é tratado para resistir a dano por energia (ácido, fogo, frio, elétrico, sônico), recebendo resistência a energia 10 (4.000 TO), 20 (9.000 TO) ou 30 (25.000 TO).

• *Esmagador:* o dano das armas naturais do autômato aumenta em uma categoria de tamanho. 250 TO.

• *Iluminação:* um conjunto de faróis mágicos no construto ilumina toda a área em volta a até 18m, ou como um único holofote com 1,5m de raio a até 120m. 250 TO.

• *Máquina Viva:* o chassi contém partes orgânicas integradas, que permitem ao autômato recuperar pontos de vida com magias de cura e descanso. Um autômato com essa modificação perde suas imunidades a doença, fadiga, necromancia, sono e veneno. 16.500 TO.

• *Rodas:* o autômato tem rodas em vez de pés ou patas, aumentando seu deslocamento em +9m. 3.750 TO.

• *Runas Defensivas:* o chassi contém runas que concedem bônus em testes de resistência contra magias. +2 (4.000 TO), +4 (9.000 TO), +6 (25.000 TO).

Modificações Ativas

Estas modificações usam energia do núcleo para sua ativação. Você pode usar modificações ativas um total de vezes por dia igual a 2 + nível do núcleo. Todas também exigem uma ação padrão, a menos que sua descrição diga o contrário.

• *Canhão Arcano:* instala um poderoso canhão mágico capaz de disparar um raio de pura energia arcana em um alvo a até 18m, causando 8d10 ao alvo e tudo em seu caminho (Reflexos CD 22 evita o dano). Cada disparo exige uma ação completa. Após cada disparo o canhão precisa de 1d4+1 rodadas para recarregar. *Pré-requisito:* núcleo nível 9 ou maior. 11.350 TO.

• *Detecção Mágica:* um conjunto de sensores especiais reproduz o efeito de uma entre as seguintes magias, à sua escolha: *detectar animais, detectar armadilhas, detectar magia, detectar mortos-vivos, detectar portas secretas*. *Custo:* 1.250 TO.

• *Eletrificar:* como uma reação, o autômato descarrega uma poderosa carga elétrica em seu próprio chassi, causando 3d8+4 pontos de dano a qualquer criatura tocando-o (incluindo ataques corpo-a-corpo). *Pré-requisito:* núcleo nível 3 ou maior. 1.500 TO.

• *Escudo Arcano:* como a magia, cria um disco de força invisível à frente do autômato, provendo CA+4 e imunidade a mísseis mágicos, com duração de um minuto. *Pré-requisito:* núcleo nível 5. 3.750 TO.

• *Garra Extensora:* o autômato pode disparar uma garra presa a um sistema de cabos, para tentar agarrar uma criatura (de mesmo tamanho ou menor) ou objeto, e puxar. Em termos de jogo, funciona como uma rede de combate. 750 TO.

• *Modo Armadura:* o autômato pode se transformar em uma armadura própria para um usuário de mesmo tamanho ou menor. Nesta condição o autômato não pode realizar ações (exceto voltar ao normal), tornando-se um equipamento. O usuário é considerado sob cobertura total, pode usar as armas naturais do autômato, e recebe todas as suas melhorias. O autômato ainda pode ser alvo de ataques e magias, sofrendo dano normalmente. Remover a armadura exige uma ação livre do autômato. O modo armadura pode ser mantido durante 1 minuto para cada ativação. Se o autômato é destruído, o usuário precisa de um teste de Força (CD 15) para se libertar. *Pré-requisito:* chassi bípede Médio ou maior. 4.000 TO (Médio), 8.000 TO (Grande), 12.000 TO (Enorme).

• *Modo Escudo:* o autômato pode se transformar em um escudo próprio para um usuário uma categoria de tamanho maior. Nesta condição o autômato não pode realizar ações (exceto voltar ao normal), tornando-se um equipamento. Retornar ao modo normal exige uma ação livre. O usuário empunhando o escudo recebe seu bônus por armadura natural e as modificações blindagem, corpo maciço, escudo áureo e runas defensivas, se houver. *Pré-requisitos:* chassi pequeno. 2.000 TO.

• *Modo Veículo:* o autômato pode se transformar em um veículo com capacidade para um único passageiro de mesmo tamanho, ou 2 passageiros que sejam uma categoria menores, ou 4 passageiros que sejam 2 categorias menores, e assim por diante. Mudar de forma exige uma ação livre (e expulsa qualquer passageiro). 3.750 TO.

• *Porta-Varinhas:* um suporte especial no autômato pode acomodar uma varinha mágica. O usuário pode ativar e usar essa varinha como se a estivesse empunhando, mas usando uma ação livre (ataques de toque à distância usam a Destreza do autômato, em vez da sua). Cada ativação consome um uso da modificação por nível da magia na varinha. Os PMs da varinha são gastos normalmente. *Pré-requisito:* núcleo nível 5 ou maior. 3.750 TO.

• *Pulso Estridente:* o autômato emana um pulso sônico que afeta todas as criaturas vivas a até 6m. Cada alvo faz um teste de Fortitude (CD 14) ou fica atordoado por 1d4+1 rodadas. *Pré-requisito:* núcleo nível 3 ou maior. 1.500 TO.

• *Punho Voador:* o autômato pode disparar um de seus punhos como um míssil, fazendo um ataque à distância com sua arma natural, com alcance 9m. O punho retorna imediatamente após o ataque. *Pré-requisito:* chassi bípede. 750 TO.

• *Raio Inferno:* o autômato pode disparar um raio quente como ferro em brasa, como um ataque de toque à distância (alcance 30m) e dano 4d6+4 de fogo. *Pré-requisito:* núcleo nível 3 ou maior. 1.500 TO.

FELIPE DELLA CORTE

MARCELO CASSARO

TOOLBOX

FALHA CRÍTICA

Merry e Pippin: eles obviamente fizeram alguma bobagem

Como lidar com o fracasso dos heróis

Nosso estimado colunista, Leonel Caldela, está em missão internacional no momento. Por isso, como homenagem, decidimos preencher sua ausência com uma *Toolbox* originalmente publicada na revista *Dragon Slayer 39*. Por ironia (ou não), o tema lembra um pouco um certo cavaleiro da *Guilda do Macaco*...

Certa vez, joguei uma sessão de RPG que tinha tudo para ser comum... Mas foi especial. A aventura não era a mais divertida. As descrições não eram as mais evocativas, os personagens não eram os mais marcantes. Mas algo aconteceu.

Estávamos em uma aldeia, onde havia alguns goblinoides. Procurávamos algo, não lembro bem o quê. Investigando, falamos com um NPC, que recomendou que fôssemos a uma taverna. Sem pensar duas vezes, seguimos o conselho.

Era uma armadilha.

A taverna estava cheia de goblins. Não era um combate impossível, mas estávamos despreparados e em desvantagem. Fomos obrigados a fugir. Mais do que isso, tivemos de deixar a aldeia sem cumprir a missão. Quando contamos tudo ao lorde que nos contratara, ele ficou furioso. Eu ainda imaginava aonde a trama estava nos levando. Tentava discernir o rumo da história. Mas eis que, depois da bronca, o mestre fechou o caderno e anunciou o final da aventura.

Tínhamos falhado.

Fiquei surpreso. Como assim *"falhado"?* Então, pensando na minha carreira RPGista até o momento, percebi algo. Todos os mestres com quem jogara preparavam o caminho para nosso sucesso. Sempre havia alguém para nos salvar, ou uma vantagem estratégica de última hora. Em outras palavras, eu sempre jogara aventuras pré-determinadas. Mas aquela era diferente: confiando cegamente nos NPCs, sem iniciativa própria, havíamos falhado. Não deveria ser uma sessão marcante. Tenho certeza de que os outros jogadores já esqueceram dela. Mas, para mim, abriu um universo de possibilidades.

O que aconteceu comigo naquela tarde acontece com muitos RPGistas, e até mesmo com leitores e espectadores: em algum momento, percebemos que nossos heróis não são infalíveis. Eles podem ser derrotados. Nem sempre como um passo a mais para a vitória final. Às vezes, eles podem simplesmente perder.

E isso é muito, muito interessante.

Errar é divino

Crescemos acostumados a histórias clássicas. Nelas, depois de inúmeros desafios e provações, os heróis triunfam. Por isso, muitas vezes esperamos que tudo vá ser *sempre* assim. Que o "bem" vá ser sempre vitorioso. Em alguns casos, nem conseguimos imaginar algo diferente!

Isso fica bem claro no início de várias tramas de fantasia — dentro e fora do RPG. Na primeira sessão da campanha, é revelada uma profecia: os PJs são os predestinados, os únicos que podem deter o grande mal. Nas primeiras páginas do livro, o vilão conta seu plano: destruir o mundo! Você consegue prever o final dessas histórias?

É claro que sim: os heróis vão vencer.

Pense comigo. Se os PJs são predestinados, os únicos capazes de fazer qualquer coisa, não podem morrer antes do final, certo? Pior ainda: não podem *fracassar,* a menos que você queira um jogo no qual o "grande mal" reina supremo. Usando como motivação a profecia, você removeu todas as chances de que *outros* PJs possam tentar de novo em caso de falha. Você acorrentou a trama à sobrevivência (e ao sucesso) dos personagens. A situação piora quando o plano do vilão é destruir o mundo. É óbvio que ele não vai conseguir — afinal, se conseguir, o que será o resto do livro? Um monte de páginas em branco?

Eu jogava estes tipos de campanhas, até me deparar com aquela emboscada na taverna. Não percebia, mas meus personagens sempre faziam parte de alguma trama arquitetada pelo mestre. Eram príncipes perdidos de grandes reinos, reencarnações de heróis do passado... Em suma, protegidos.

Estas histórias podem ser divertidas, é claro. Mas também criam jogadores preguiçosos. Foi o nosso caso — confiamos no traidor sem questionar, pois as indicações do mestre *sempre* levavam à vitória. Além disso, sucesso constante é previsível. Sendo rotineiro e não exigindo esforço, fica entediante. Portanto, é preciso deixar que os protagonistas fracassem.

Só se vive duas vezes

A primeira medida é tornar os personagens dispensáveis. Isso pode parecer heresia. Afinal, gostamos de heróis profundos, cheios de personalidade. Eles não podem ser dispensáveis!

Na verdade, podem. *Devem*. No RPG, evite tramas que dependam de apenas um personagem. Isso significa que ele será imortal; ou que, caso ele morra, você jogará fora tudo que preparou. Ao ligar tramas futuras aos PJs, escolha dois ou três que podem ser o centro dos acontecimentos. Digamos que um deles descobrirá ser o herdeiro do trono. Deixe a "vaga" aberta para mais de um PJ. Se houver uma mensagem com a descrição do príncipe perdido, faça com que se encaixe em vários personagens. Assim, mesmo que sua primeira escolha morra ou fracasse, você poderá recorrer à segunda e à terceira. Melhor ainda: não torne a ascensão do PJ ao trono obrigatória. Se todos os candidatos morrerem ou fracassarem, deixe que a história siga adiante. O príncipe é dispensável: outros personagens podem salvar o mundo, mesmo que sejam simples plebeus.

Quando for escrever, não revele o "predestinado" logo de início. Ou evite completamente o recurso. Quando você amarra toda a história a apenas um personagem, o público tem certeza de que ele é imune aos perigos da trama. Nunca há dúvida de seu sucesso.

Da mesma forma, tente achar objetivos para seus vilões que não sejam tão extremos. A ameaça da destruição do mundo é uma boa motivação... Mas quase ninguém *realmente* acredita que o mundo vá ser destruído. Em ***Holy Avenger***, as motivações dos vilões eram grandiosas e bombásticas, mas não inconcebíveis. Um deus maligno desejava recuperar seu poder, um clérigo guerreiro desejava a arma mais poderosa do mundo. Os vilões *podiam* vencer. E (atenção, *spoilers* à frente!), no final... Venceram mesmo!

Burro, burro, burro!

O sucesso dos heróis é tão comum na mídia que muitas vezes qualquer erro é criticado pelo público. Um personagem que deixa de tomar a melhor decisão é chamado de burro. Suas ações são classificadas como absurdas. Pessoalmente, não gosto deste tipo de raciocínio. Mas não importa: queremos agradar ao público. Portanto, temos de lidar com essa cobrança. A não ser que nosso protagonista *seja* um idiota, precisamos convencer os leitores ou jogadores de que uma pessoa inteligente cometeria o erro que apresentamos.

O primeiro passo é decidir *quando* seus heróis vão falhar, em qual tarefa serão fracassados. No RPG, muitas vezes esta escolha cabe aos dados. Mas quando decisões levam ao erro, você deve ter cuidado. Em geral, os personagens devem falhar em tarefas que não sejam seu ponto mais forte. Ou então devem ter uma razão para o fracasso em suas especialidades. Se o maior guerreiro do continente é derrotado em combate, deve ter um oponente à altura. Se o brilhante estrategista é pego em uma armadilha, deve estar distraído ou prejudicado por algo muito grande — talvez esteja nervoso porque sua família está em risco, ou deixou o orgulho cegá-lo.

Quer um exemplo? O filme *Prometheus* recebeu muitas críticas. Uma das principais foi o comportamento dos personagens: um grande biólogo interagindo sem precaução com uma criatura que podia ser perigosa. O responsável por mapear um grande complexo perdendo-se com seus próprios mapas. Esse tipo de "burrice súbita" é mais do que o público exigindo a vitória dos protagonistas. É incoerente.

Quando houver um momento de fracasso ou erro, tente "ancorá-lo" em algo de fácil assimilação. Vamos voltar ao exemplo do estrategista pego em uma armadilha. O erro foi motivado pelo orgulho? Ok — então trate de mostrar esse orgulho *bem antes*. Crie uma situação de fracasso menos drástica em algum momento anterior. Assim, o público estará preparado.

Uma ótima forma de inserir fracassos é torná-los decisões ruins, motivadas pela emoção. Todos nós já fizemos algo assim — desde falar algo duro demais em uma discussão até deixar de ver defeitos em alguém por causa de amizade. No entanto, é difícil relacionar erros da vida comum aos grandes eventos das histórias. Embora você lembre de ter falado o que não devia no meio de uma briga, acha inverossímil que um rei expulse seu melhor cavaleiro por raiva. Embora você já tenha confiado demais em alguém, não entende como o herói não vê que seu "amigo" é traiçoeiro. Gostamos de pensar que, em situações drásticas, tomaríamos as decisões certas.

Para lembrar o público dessas analogias com o cotidiano, você pode inserir as próprias situações análogas antes dos grandes eventos. Antes que o rei expulse o cavaleiro, crie uma cena em que dois amigos trocam palavras duras demais. Antes que o herói seja traído, mostre um coadjuvante sofrendo uma traição menor. Em outras palavras, retrate o cotidiano antes de inserir os fracassos bombásticos. Assim, o público lembrará de casos semelhantes em suas vidas. E, quando chegar a hora dos "grandes erros", todos terão estas situações frescas na memória.

Outro exemplo? Em *O Senhor dos Anéis*, Merry e Pippin cometem bobagens notáveis. Falam o nome de Frodo no Pônei Saltitante, atraem as criaturas de Moria... São erros. Bem antes, criam a explosão de fogos de artifício no aniversário de Bilbo. Na hora dos grandes erros, já sabemos que os hobbits são propensos a isso. Conseguimos entender as primeiras trapalhadas, e assim assimilamos as posteriores. Ou alguém aí achou que eles eram traidores a serviço de Sauron?

O preço do fracasso

***Prometheus*: esse cara vai fazer uma bobagem maior que você ao assistir esse filme**

E o que acontece quando os heróis fracassam? Quais são as consequências?

Não há nada de errado em colocar batalhas de vida ou morte e planos de dominação mundial em histórias de fantasia. Contudo, é melhor deixá-los para o final. Antes, prefira passos menores, desafios em que o preço da falha não seja a destruição do universo. Evite punir a si mesmo pelo fracasso dos heróis!

Explico: imagine que os heróis devem responder a um enigma. Caso fracassem, morrerão. Em um livro, o leitor terá certeza do sucesso, como já discutimos. Afinal, dificilmente a história seguirá sem os personagens principais. No RPG, é pior ainda. Digamos que você apresente o enigma e os jogadores não consigam achar a resposta. Você vai matar todos e jogar a campanha no lixo? Ou vai trapacear para que sobrevivam? Se fizer isso, como eles vão levar a sério os próximos desafios de "vida ou morte"?

Por mais simples que tenha sido a aventura que descrevi no começo, ela tinha um elemento genial: não dependia de nosso sucesso. Fracassando, levamos uma bronca, não recebemos a recompensa e ganhamos menos XP. Mas, na semana seguinte, havia outra aventura.

A consequência mais clássica do fracasso de um grupo de PJs é o "TPK" — *"total party kill"*, ou morte de todos os personagens. Mas isso é uma punição para o mestre! Afinal, ele deverá criar outra campanha, inventar outros NPCs, fazer outras fichas... Parece mais sensato criar desafios que nem sempre levem à morte, mesmo em combate. Afinal, *por que* alguém entra em combate? Apenas para matar os PJs? O que levou a tanto ódio? Muitas vezes, é mais lógico que os inimigos desejem roubar um item, raptar uma pessoa, dominar uma localidade ou apenas afugentar os heróis. Ofereça rotas de fuga para os jogadores. Assim, mesmo que eles fracassem, você não precisará recomeçar do zero.

Outra consequência um pouco injusta para o mestre é a missão extra. Você sabe: os heróis não conseguiram salvar a princesa. Então devem recuperar a joia que pode ressuscitá-la. Será uma missão difícil... Que o mestre deverá criar, tendo ainda mais trabalho. Os jogadores terão apenas uma aventura extra, mais diversão. Se deve haver alguma "punição" para a falha, é melhor que seja algo rápido e tangível: a perda de um item mágico, a ausência de uma recompensa, a morte de um aliado, etc.

Mesmo fora do RPG, a "missão extra" é um recurso arriscado. Se, ao fracassar em uma busca, tudo que os heróis enfrentam é outra busca, qual é o risco? Eles poderão continuar tentando até o fim dos tempos, até que tenham algum sucesso?

FAIL

O fracasso é um recurso valioso. No RPG, torna os jogadores mais atentos, aumenta o suspense, cria a sensação de risco. Deixando que os PJs falhem, você permite que eles tenham escolhas reais, em vez de conduzi-los pelo caminho obrigatório do sucesso. Em outras mídias, a possibilidade de falha aumenta o envolvimento do público. Quando o sucesso é incerto, o investimento emocional é muito maior.

Se você usar o fracasso da maneira certa, cada vitória dos heróis será comemorada. Cada triunfo será relembrado com emoção. E, se você falhar...

Sempre pode tentar outra vez.

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 64

YUDEN DIVIDE BIELEFELD

Novo ataque traz grande preocupação às lideranças do Reinado

Após a derrota sofrida pelos Puristas na capital Roschfallen, uma nova investida dos exércitos de Yuden ocorreu na região sul do reino de Bielefeld. Desta vez, para a preocupação crescente das demais nações do Reinado, com sucesso. Toda a região abaixo de Highter foi dominada pelas tropas e anexada ao território do Exército com uma Nação.

Diferente do populoso e bem protegido norte, a extensão sul de Bielefeld é um lugar praticamente inabitado, mais conhecido por suas formações naturais — a Gruta da Morte Gotejante, o Bosque de Fiz-Grin e o Abismo são as mais famosas — do que pelas poucas cidades que existem ali.

De fato, o vilarejo mais populoso da região é Kayin, a Cidade do Colecionador. Uma cidadela relativamente jovem, surgida em torno da lenda de um morador supostamente capaz de realizar qualquer desejo. Embora boatos atestem que ninguém é atendido pelo milagreiro há algum tempo, os romeiros provindos de toda Arton agora precisam lidar com os incontáveis soldados das legiões de guerra de Von Krauzer.

Com a anexação, Yuden voltou a ter acesso a fronteira do reino de Deheon depois que um incidente criou uma fenda de milhares de quilômetros isolando as duas nações. Além disso, o reino passou a ter um corredor de acesso ao Mar do Dragão Rei, e através dele é capaz de alcançar a região litorânea de Wynlla, Hongari e as ilhas de Khubar.

O novo rei de Bielefeld, *Sir* Khilliar Janz, disse que irá num primeiro momento priorizar as defesas das cidades nortenhas, mas declarou à Gazeta que *"não esqueceu o povo de Kayin"* e que medidas enérgicas serão tomadas para a recuperação do território original do reino o mais rápido possível.

Torneio entre guildas de aventureiros agita Petrynia

Assumidamente inspirada em grupos de heróis famosos como a cada vez mais conhecida Guilda do Macaco e o próprio Protetorado do Reino, os aventureiros da Cidade Livre de Malpetrim se reuniram durante a última edição da Grande Feira com um projeto ambicioso: a criação de uma guilda que possa organizar eventos e unir grupos de aventureiros de toda Arton em torno de objetivos comuns.

"Em um mundo repleto de heróis, é até estranho que iniciativas como esta não sejam mais corriqueiras" falou Ananda Thorngrid, duelista de Nova Ghondriann aos repórteres da Gazeta. Ela está liderando a iniciativa em Petrynia, mas deseja que a ideia se torne popular também em outros reinos.

Ananda propõe não apenas torneios entre guildas, mas também uma premiação anual adicional em tibares aos grupos mais ativos em Arton. *"Os reinos devem muito aos aventureiros. Está na hora de reconhecer seus esforços"* — disse.

A forma exata como tudo isso será organizado ainda é algo a ser analisado. Possivelmente, uma vez definida a primeira missão, a própria Gazeta do Reinado irá atuar na divulgação dos torneios.

Novo senador empossado

Após um longo período afastado por conta de escândalos na última conferência para a escolha dos novos membros para compor o Senado de Tapista, o minotauro Cassius Titanus foi finalmente aceito pelos demais membros do conselho regente do Império de Tauron e tomou posse do cargo de Senador.

Cassius teve problemas durante os meses que antecederam a reunião devido à acusação por parte de outros senadores de abuso de poder e tráfico de influência. A absolvição, segundo fontes não oficiais, foi conquistada através de inúmeras trocas de favores, dentre elas, a mudança do nome de Hershey para Protetorado de Roddenphord há alguns.

O Menino de Tapista, como é conhecido por seus admiradores por ser o mais jovem senador da história do reino, não quis comentar o assunto.

Ainda que seja especialmente reverenciado pelo povo, a crescente influência da família Titanus no poder preocupa alguns dos senadores mais velhos que não veem com bons olhos sua escalada. Há quem o veja como um possível sucessor de Aurakas, e afirmam que ele já estaria trabalhando para isso.

Caravana exótica movimenta Valkaria

É com muito orgulho e satisfação que a equipe editorial dos goblins de Valkaria, autores da já tradicional e conceituada Gazeta do Reinado, anuncia sua edição de número 59 foi agraciada com o primeiro prêmio Grifo de Prata — vencendo com folga na categoria Gazeta.

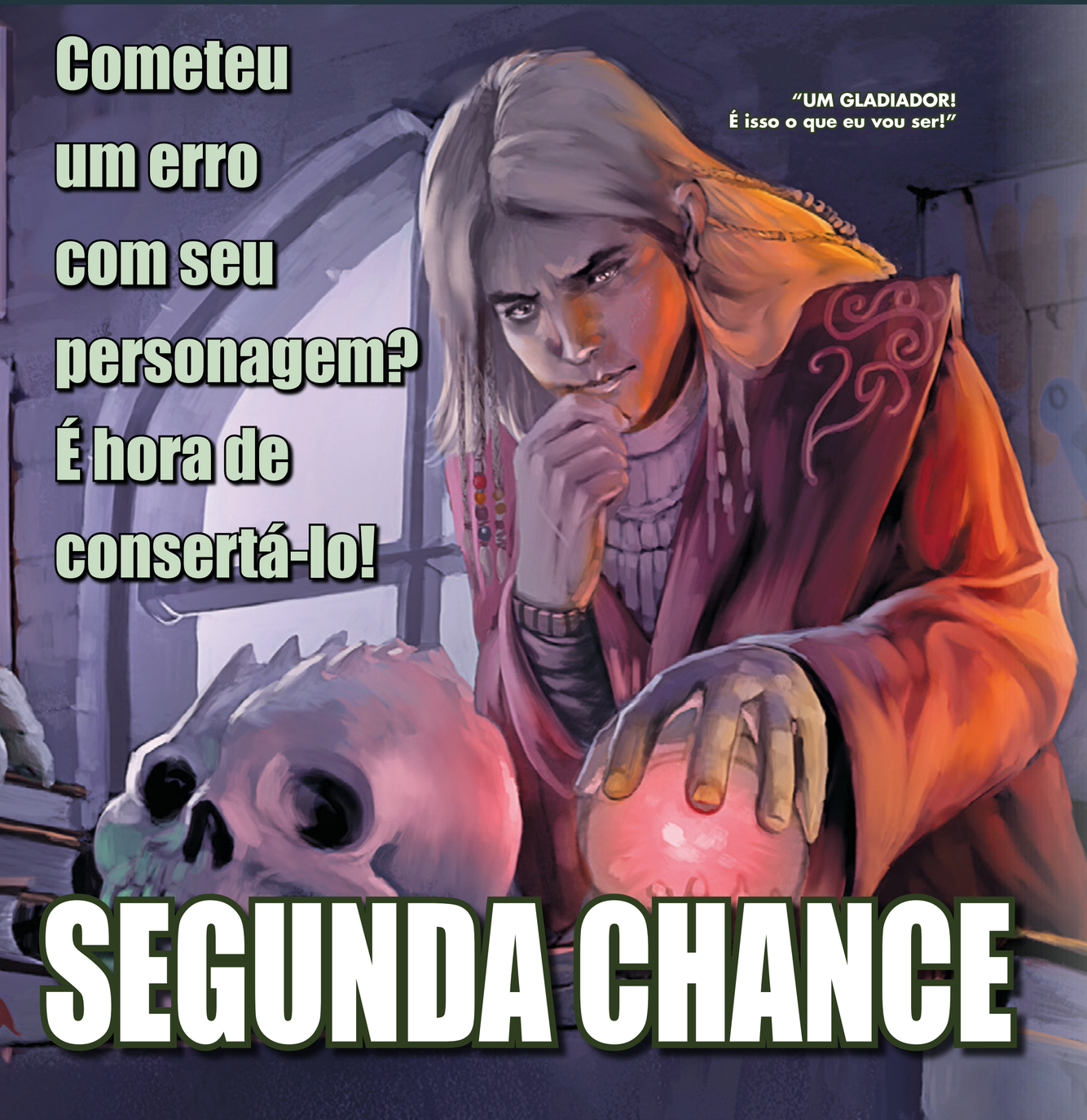
A premiação é organizada por um seleto grupo de estudiosos que trabalham na Biblioteca do Saber na capital, Valkaria. A bancada, composta por clérigos de Tanna-Toh, bardos, magos e nobres foi representada pelo curador Otámo Bezra, um aggelus clérigo, taumaturgo e exorcista de renome no meio acadêmico.

A equipe da Gazeta agradece o reconhecimento aos seu papel solitário de levar informação sobre os mais recentes acontecimentos do mundo de Arton aos seus ávidos leitores e garante prosseguir sempre, lutando contra todas as adversidades, mesmo que alguns dos nossos repórteres goblins se percam no caminho.

GOBLINS DE VALKARIA

Agradecimentos especiais a Otávio de Moraes Bezerra, pelo Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social na UFMA sobre a Gazeta do Reinado

CAVERNA DO SABER



SEGUNDA CHANCE

Na *Guilda do Macaco*, a mesa oficial de *Tormenta*, Marcelo Cassaro joga com Klunc, o Bárbaro. Ou melhor, jogava. Quer dizer, ele continua jogando com Klunc, mas Klunc não é mais "o Bárbaro". Confuso? Entre na Caverna do Saber, e tudo ficará claro...

Desde o início da *Guilda*, Cassaro jogava com Klunc, um bárbaro-máquina-de-causar-dano-combadão. Eis que, algumas sessões atrás, resolveu mudar. Queria continuar jogando com Klunc, mas queria mudar a ficha dele. Em termos de jogo, Klunc pediu para Wynna, a Deusa da Magia, para que ela o tornasse um mago.

Em termos de regras, Cassaro ganhou a oportunidade de refazer a ficha do Klunc, mudando a classe e até mesmo os valores de habilidade dele.

Na coluna Dicas de Mestre da *Dragão Brasil 132*, Cassaro falou bastante sobre essa mudança, tanto do ponto de vista de história quanto do ponto de vista das motivações e decisões dele enquanto jogador. Agora, vamos voltar a esse evento, mas por outra abordagem. Como a Caverna do Saber é uma coluna de regras, vamos falar disso, trazendo mecânicas para mudar personagens para *Tormenta RPG* e o novíssimo *Império de Jade*.

Mas por quê?

Antes das regras, uma breve discussão sobre mudanças em personagens. As regras oficiais de *Tormenta* (e da vasta maioria dos RPGs) são bastante lineares. Quando você escolhe uma habilidade para seu personagem, ela *está escolhida*, não mudará mais. Você pode, no futuro, à medida que seu personagem evolui, selecionar outras habilidades, mas raramente pode mudar as que já selecionou.

Isso não é de todo ilógico. Na vida real, uma vez que você gaste seu tempo com alguma coisa, esse tempo está gasto, nunca mais voltará. Por exemplo, se você ficar cinco anos numa faculdade de administração, não pode simplesmente mudar esse diploma para direito, por exemplo.

Por outro lado, é sim possível mudar de ramo. Por exemplo, um atleta de boxe pode decidir lutar jiu-jítsu. Depois de um tempo no novo esporte, pode se tornar bom nele — em troca de ficar pior na modalidade antiga. Na prática, ele está "trocando" habilidades. Ele será tão bom de chão quanto alguém que treinou jiu a vida inteira? Talvez não. Há um preço por realizar uma troca dessas. Mas é possível.

De qualquer maneira, além da questão simulacionista, é importante pensar no RPG enquanto *jogo*. A verdade é que é chato não poder mexer nos personagens. Mesmo se fosse impossível mudar de ramo na vida real, RPG *não é* vida real. Se já somos penalizados por escolhas erradas na vida (e quem nunca tomou uma decisão da qual se arrependeu depois?), não há porque sofrermos com isso também na mesa de jogo!

Ninguém é obrigado a saber exatamente quais as melhores escolhas para seu personagem. Se você escolheu um nível de classe, talento ou magia da qual se arrependeu depois, não deveria ter que arcar com isso pelo resto da campanha.

Além disso, pela natureza do RPG, é possível que mesmo uma escolha certa em determinado momento se torne errada mais tarde. Por exemplo, você pode escolher um talento que é legal... Mas depois, ao comprar um suplemento novo, pode descobrir que havia outro talento *mais legal ainda!*

Claro, é sempre possível trocar *de personagem*. Mas às vezes nos apegamos à história, personalidade e outras características de um aventureiro. No meio de uma campanha longa isso é ainda pior! Quando você já jogou com um mesmo personagem por diversas sessões, substituí-lo pode ser o mesmo que jogar fora uma bagagem adquirida ao longo de horas e horas de jogo. Nesses casos, melhor do que mudar *de* personagem, é mudar *o* personagem.

Que nem o Cassaro fez com o Klunc.

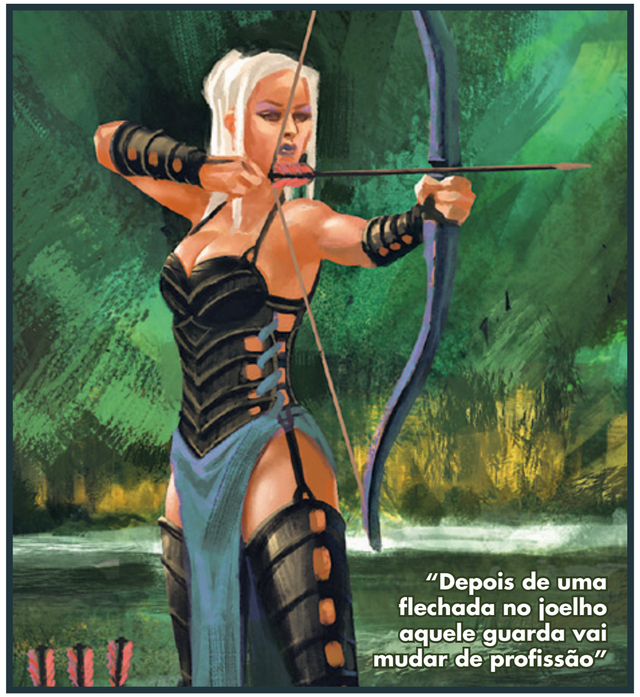
Retreino

Certo, chega de filosofar. A seguir, temos as regras para *retreino*. Um retreino envolve a troca de uma habilidade já escolhida. Tem como objetivo ajustar seu personagem, seja para corrigir decisões sobre as quais você se arrependeu, adequá-lo para um novo suplemento ou simplesmente deixa-lo mais divertido.

Todo retreino tem um *custo*. Como discutido na seção anterior, mudar de carreira pode não ser impossível, mas também não é fácil! A ideia da regra é fazer com que ajustes sejam *possíveis*, não torná-los algo que todo mundo possa fazer a qualquer momento e sem nenhuma consequência negativa.

Há três tipos de retreinos, classificados de acordo com o tipo de custo — *tempo*, *ouro* e *sacrifício*. A seguir descrevemos os três tipos em detalhes.

Como sempre, as regras são para *Tormenta RPG*, mas podem facilmente ser convertidas para outros sistemas.



Retreino por tempo

O tipo mais básico. Você gasta um tempo treinando e, no fim do período, troca uma característica que possui por uma nova. Isso presume que todos os personagens gastam um tempo "fora de tela" para manter suas capacidades. Por exemplo, um guerreiro que resolva trocar Foco em Arma (espada) por Foco em Arma (arco) não está magicamente esquecendo o que sabia de esgrima em detrimento de conhecimento sobre arquearia. A lógica é que, para se manter bom com a espada, ele treina regularmente com ela. Parando esse treino, o guerreiro abre espaço para se aprimorar em outra área, mas piora na área anterior. Isso seria o exemplo do lutador de boxe que passa a praticar jiu-jítsu, que mencionei na seção anterior.

Perícias & Talentos. Com um mês de retreino você pode trocar uma perícia treinada por outra (que deve ser de classe), ou trocar um talento por outro.

Magias Conhecidas. Também com um mês, você pode trocar duas magias conhecidas por outras duas magias conhecidas de mesmo nível ou inferior, ou duas magias conhecidas por *uma* magia conhecida de um nível superior. Por exemplo, pode trocar uma magia de 1° nível e outra de 3° nível por uma magia nova de 1° nível e outra de 3° nível (ou menor), ou trocar uma magia de 1° nível e uma de 3° nível por uma única magia de 4° nível.

Valor de Habilidade. Com três meses de retreino, você ganha 1 ponto numa habilidade básica à sua escolha (Força, Destreza, Constituição, Inteligência ou Carisma). Entretanto, precisa reduzir outras habilidades de acordo com a tabela de compra por pontos (*Tormenta RPG*, página 27; *Império de Jade*, página 26). Por exemplo, se você tem Força 13, pode subi-la para 14 diminuindo qualquer outra habilidade básica em 1 ponto. Mas, se tem Força 14 e quiser subi-la para 15, precisará fazer uma redução que "renda" 2 pontos (por exemplo, diminuir uma habilidade de 15 para 14, ou duas habilidades de 13 para 12). Isso significa um personagem que está negligenciando certos aspectos da vida em detrimento de outros (um mago que abandona qualquer exercício físico para ficar enfurnado na biblioteca pode ganhar conhecimento ao custo de sua saúde, por exemplo — representado por um aumento de Inteligência em troca de uma diminuição de Constituição).

Nível de Classe. Também com três meses, você pode trocar um nível de classe por outro à sua escolha. Isso pode parecer radical, mas lembre-se que estamos falando de *um* nível. Imagine um soldado veterano, cansado de mortes, que quer entrar num mosteiro e seguir um caminho de devoção. Se em termos de regras ele for um guerreiro de 10° nível e quiser trocar todos esses níveis por níveis de clérigo, precisará de 30 meses para isso, ou *dois anos e meio!* Parece coerente, e é o tipo de coisa que vemos na literatura. Use as regras de personagens multiclasse para essa troca. Lembre-se de ajustar pontos de vida e bônus base de ataque (que podem diminuir) e, claro, as habilidades de classe.

É claro que o custo real de "tempo" varia de acordo com a campanha. Algumas campanhas simplesmente não se importam muito com o tempo. Se o mestre narrar que "um ano se passou desde a última aventura", será fácil para os personagens retreinarem. Por outro lado, se a campanha for uma série de aventuras ligadas em sequência direta, sem tempo de descanso entre elas, pode ser *impossível* retreinar! Uma alternativa a tempo concreto é usar uma medida abstrata. Nesse caso, cada personagem tem direito a um retreino simples (perícias, talentos ou magia) no fim de cada aventura (aventura completa, não apenas sessão de jogo) *ou* um retreino complexo (valor de habilidade, nível de classe) no fim de cada duas aventuras.

Uma última opção é misturar as regras de retreino com as regras para tempo entre aventuras, apresentadas na Caverna do Saber da **Dragão Brasil 117**. Nesse caso, "retreino" se torna uma opção, junto com treinamento e busca. Embora o retreino não seja tão poderoso quanto treinamento, é automaticamente bem-sucedido, enquanto que treinamento, por exigir testes, sempre tem chance de falha.

Retreino por ouro

Em vez de gastar tempo, os personagens podem gastar ouro para retreinar. Isso pode representar que o personagem contratou um mestre para ensiná-lo, pagou por um feiticeiro para alterar suas memórias (ei, *Matrix*!) ou qualquer outra coisa, mundana ou não. A interpretação fica a cargo do mestre, desde que aprovada pelo mestre.

Perícias & Talentos. O custo para trocar uma perícia ou um talento por outro é de 200 TO por nível de personagem. Assim, um ladino de 6° nível que quer parar de furtar bolsos na feira da vila para começar a engambelar nobres nos salões do castelo (em termos de regras, trocar Ladinagem por Enganação), precisa gastar 1.200 TO.

Sim, personagens mais poderosos são mais cabeça-dura, e precisam pagar mais caro para abandonar o que já aprenderam. Experimente dizer para um PdH em Matemática que é hora dele abandonar tudo e recomeçar em Artes Plásticas...

Magias Conhecidas. 100 TO x nível de personagem para trocar uma magia por outra de nível igual ou inferior. 200 TO x nível de personagem para trocar duas magias por uma de até um nível acima da magia de nível mais alto (por exemplo, trocar uma magia de 2° nível e outra de 4° nível por uma única magia de 5° nível).

Valor de Habilidade. 500 TO x nível de personagem para ganhar um ponto numa habilidade em troca de um ou mais pontos em outras, de acordo com as regras de retreino por tempo, acima (por exemplo, 3.000 TO para um personagem de 6° nível).

Nível de Classe. 500 TO x nível de personagem para trocar um nível de classe por outro.

Mesmo na opção de retreino por ouro, o mestre pode limitar a quantidade de retreinos. Para algo mais realista, um retreino por aventura é um bom limite. Para algo sobrenatural, esse limite pode aumentar para até três retreinos por aventura.

Retreino por sacrifício

Este é o último tipo de retreino, e também o mais radical. O personagem realiza um grande sacrifício em troca de mudar sua ficha *completamente*. Por exemplo, um mago pode queimar seu grimório ao mesmo tempo em que quebra um poderoso cajado, num ritual que transforme a magia contida nos itens em força física, transformando-se num poderoso bárbaro (em troca de todo o poder arcano que tinha). Ou, se aquele guerreiro cansado de mortes do exemplo anterior se atirar de joelhos no chão e implorar à Deusa da Paz para que ela o tire do caminho da matança (em vez de simplesmente entrar num mosteiro), talvez seus níveis de

guerreiro magicamente se convertam em níveis de clérigo — ao custo de sua pujança física! A explicação para esse tipo de retreino *sempre* é mágica — envolvendo um ritual, intervenção divina ou qualquer outra coisa sobrenatural. É simplesmente impossível trocar todo o seu conhecimento de uma hora para outra sem a ajuda da magia.

Note que o personagem precisa efetivamente *sacrificar* alguma coisa — além das perdas ocasionadas pela troca! Um guerreiro que se transforme em mago irá perder pontos de vida e bônus base de ataque, mas isso decorre da própria troca, então não conta! Em outras palavras, o personagem não pode trocar "seis por meia-dúzia". No primeiro exemplo, do mago, ele sacrificou um item mágico poderoso. No segundo, do guerreiro, sacrificou pontos em Força e Constituição.

O que exatamente o personagem precisa sacrificar depende do grau da mudança e do nível de personagem — quanto maior o nível, maior deve ser o sacrifício. Não há uma regra exata porque o que é um grande sacrifício numa campanha pode ser algo trivial em outra. Por exemplo, sacrificar uma *espada longa +3* numa campanha em que itens mágicos dão em cada baú pode não ser nada. Por outro lado, sacrificar a mesma arma num jogo em que itens mágicos são raríssimos pode ser suficiente.

Como linha guia, o mestre pode exigir o personagem sacrifique um item mágico médio, se for de nível baixo (1° a 6°), um item mágico maior, se for de nível médio (7° a 13°) e dois ou mais itens mágicos maiores — ou um artefato (!) — se for de nível alto (14° ou maior). Como alternativa, pode sacrificar 2, 4 ou 6 pontos de habilidade (para personagens de nível baixo, médio ou alto, respectivamente).

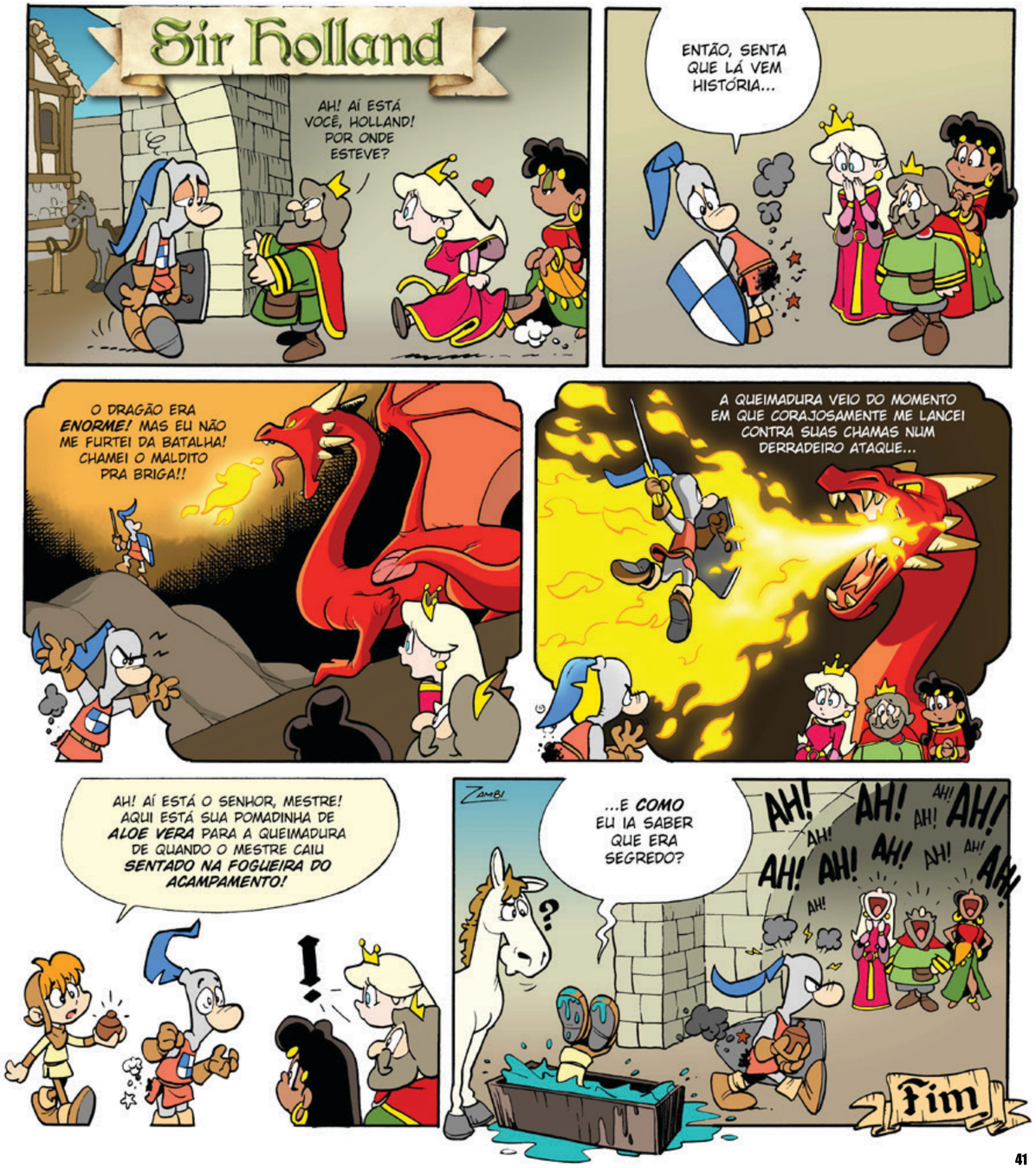
Para quem acompanha a Guilda, a mudança de Klunc, o Bárbaro, para Vladimir Kluncskovich III (a versão mago) se encaixa neste caso.

Finalizando

Errar é humano, persistir no erro é burrice. Fez algo que não curtiu com seu personagem? Mude-o! Melhor do que ficar jogando com uma ficha (ou mesmo história ou personalidade) que não está lhe agradando. Às vezes, seu personagem ficou legal, mas após muitas sessões, você deseja mudar um pouco. Esse também é um motivo válido para o retreino.

Lembre-se apenas que um retreino *não* deve ser usado unicamente para combar, e o mestre pode vetar usos da regra que tenham como *única* finalidade aumentar o poder do personagem, sem apresentar nenhuma relação com a história. Se você quer ser combeiro, faça a lição de casa e prepare sua *build* direito!

GUILHERME DEI SVALDI



A Última Bandeira

por Davide Di Benedetto | arte de Samuel Marcelino

Fernão agonizou e ele também, quase como fossem pai e filho. Os dias ardiam. Havia sido pendurado numa cruz no alto da serra. À distância o horizonte era uma planície cinza-atômico cortada por selva alienígena esmeraldejando e cidades mortas.

Fernão. Dias. Pais.

Três nomes, jamais precisei de outro. Não era dele o pensamento intruso. Era de Fernão, o homúnculo que habitava dentro de sua cabeça. A alma do sexagenário ressurreta. Enlouquecida. Seu verdadeiro nome era Taunay, lembrou-se e enquanto lembrava, urinou. O líquido desceu farto e quente entre as pernas. Teve febre e tremeu, sentiu frio mesmo sob o sol a pino. Seu carro de guerra, o mosquete nanorrobótico coberto de runas, todo o arsenal e parafernália tecnomágica que o velho vindo de outra era não compreendia, deviam estar por perto, mas Taunay permanecia amarrado pelos pulsos numa enorme cruz feita de alvenaria. As costas doloridas.

Taunay lembrou quem era, mas não porque foi crucificado. Imaginou que o velho diabo cristão em sua mente se reviraria em sacrilégio com a cena, mas tudo que enxergava nas memórias do bandeirante eram cruzes dispostas ao longo de trilhas. No começo, pensou em morte, gente morta. A voz na cabeça corrigiu. Cruz largada na vereda quer dizer que há refúgio próximo.

Refúgio algum por perto. Os homens que o cercavam tinham rostos tatuados com símbolos profanos, crânios raspados, hinos a deuses monstruosos que empalideciam a ideia do velho deus carpinteiro pregado em madeira. Lembrou: os homens eram o motivo pelo qual pessoas desapareciam na comunidade ao pé da serra. Lembrou porque estava no cruzeiro: o ponto mais elevado de pequenas cidades nos séculos antes da vinda dos deuses e das armas atômicas. Lugar de poder. Era a cena de um sacrifício e ele — Taunay, seu nome era Taunay e não Fernão! — era o sacrifício.

Faltava saber apenas uma coisa: como raios escaparia dessa vez.

Acalme-se, garoto! Ele virá dizia Fernão reverberando, a voz caquética dentro da cabeça. Sempre vem.

O cântico começou, os homens dançaram entorpecidos de drogas alucinógenas e bebidas fermentadas feitas de restos de comida. Gritaram.

— Ph'ngluimglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah' naglfhtagn!

Um deles estava encapuzado. Empunhou a arma antiquíssima, sacra. Preparava-se para queimá-lo numa rajada incandescente de plasma.

Então o carro de guerra surgiu, ainda que não fosse o carro de guerra de Taunay. Veio de uma direção inesperada, subindo um caminho intransponível e, quando haviam conseguido acabar de entender o que estava acontecendo, cinco dos cultistas foram abalroados pelo veículo. Brilhando sob o sol, seria impossível não reconhecê-lo. A máquina era temida em todas as estradas da província das fontes. Tinha até mesmo um nome: Ariel. Num desenho alongado e fúnebre, o capô inscrito de runas pintadas com sangue, trazia em seu teto o crânio de um grifo, adornado por dois galhos laterais repletos de penas que lembravam asas. O carro continuou acelerando e matando, até que de súbito parou numa curva generosa, cantando suas rodas no asfalto do promontório da serra. Uma das portas abriu.

Ariel era uma visão conhecida e temida, mas o nome que dava pavor mesmo ao sobrevivente mais empedernido era o de seu piloto.

— Crânio Alado! Crânio Alado está vindo! — gritaram homens chegando armados ao alto da serra. Tarde demais. Crânio Alado já estava ali.

O campeão élfico deixou seu carro de guerra e dançou como uma sombra, aproximando-se num borrão de movimento dos cultistas. Seu corpo era quase completamente escondido pelo manto verde, o rosto oculto atrás do elmo de osso, metal e penas.

Sempre dá pra contar com um inimigo, disse Fernão. Taunay tentou empurrar a cruz com o corpo e se soltar das cordas. Não conseguiu.

A primeira flecha zuniu certeira e encontrou um olho, a segunda uma garganta, a terceira voou longe e se cravou maligna na virilha de um cultista. As três flechas estavam nas mãos de Crânio Alado quando disparadas, que só então levou a mão ao alfanje em suas costas e puxou a quarta flecha.

Ela rompeu uma das cordas prendendo os pulsos de Taunay, sem feri-lo, precisão irreal. Taunay, que estava acostumado à irrealidade cotidiana, se resignou a aproveitar a oportunidade, desamarrando a outra corda. Disparos de arma visaram Crânio Alado, mas o elfo era um alvo inatingível, em constante movimento, cuspindo flechas de seu arco.

Um feixe de plasma acertou a base da cruz onde estava preso Taunay, liquefazendo a alvenaria. Ele ergue-se e saltou bem a tempo. No chão, só teve o tempo de agarrar o arco que Crânio Alado arremessava para ele, enquanto o elfo largava o alfanje em suas costas no chão, ar displicente. Crânio Alado desembainhou sua espada e com um corte decapitou o cultista que empunhava a arma de plasma — no mesmo movimento, gingou para matar um segundo oponente.

Taunay fez o máximo para acompanhá-lo. Apanhou o alfanje e o colocou nas costas, empunhou o arco. Quem disparou a flecha foi Fernão. As palavras do bandeirante eram faladas num português arcaico, mas saiam límpidas e frescas em sua cabeça, como se ele mesmo as dissesse. A flecha foi guiada à precisão. A técnica que antigos saqueadores e escravistas haviam roubado de povos nativos do continente.

Por deus e o príncipe! Taunay sabia que nem o deus e nem o príncipe existiam mais, se é que algum dia haviam existido. A flecha voou e se cravou não menos certeira do que as disparadas pelo elfo, empalando um coração.

Era certo, porém, que existia uma deusa profana. E ela era uma rainha. Titânia não tolerava invasores devotos de outras divindades em seu território. Os brados de Crânio Alado evocando sua deusa perfuravam almas, enquanto a espada élfica girava e abatia três inimigos. Disparos das armas dos cultistas erravam o campeão profano. Uma granada foi lançada contra ele e simplesmente caiu ao chão, inofensiva.

— Até hoje não consegui entender como ele faz esse trem! — disse Taunay pra si mesmo, gargalhando de nervoso, enquanto posicionava a última flecha no arco.

Fé e fome, garoto! Às vezes, é tudo o que basta.

O tiro foi de Taunay. Trêmulo. Errou o enorme cultista gritando e espumando saliva, que se atirou sobre ele com um punhal. Golpeando rápido com o arco, Taunay aparou o golpe e correu. Correu até o seu próprio carro de guerra, estacionado e intacto não muito longe dali. Calibã.

O carro era um arlequim mecânico, o remendo de centenas de peças de outros veículos e máquinas. Sobre o teto uma torre de canhões de plasma para combater outros veículos, ladeada de pequenas metralhadoras giratórias nas laterais. Taunay sabia que as armas seriam inúteis e que estaria morto antes de ativá-las. Só queria chegar ao porta-malas. Correu desajeitado, ganhando distância do homem grande e salivante. Digitou a senha com um comando que seus dedos haviam memorizado e, ao desativar o sistema de segurança, abriu a porta traseira e finalmente puxou a arma que estava oculta dentro do coldre automatizado.

O mosquete nanorrobótico pulou para fora, coberto de símbolos místicos que reluziam sob o sol. Num gesto que não soube se era de Fernão ou seu, o apanhou e engatilhou colocando-o bem a tempo apontado para o rosto do grandalhão que se aproximava. Suando, ainda cheio de saliva escorrendo pela boca, mas abandonando a farsa de sua fúria sagrada, o cultista levantou as mãos para o alto. Largou o punhal, sorriu.

— Ouvi sobre você! Dizem que é um herói, que luta contra os deuses! — falou o homem agigantado — Por favor, não atire! Só fui na onda, juro. Iam me matar!

Taunay hesitou.

Fernão era incapaz disso.

Queime no inferno.

O dedo encontrou o gatilho e a saraivada de robôs invisíveis foi disparada. A massa cinza de curta duração tomou conta do rosto do homem, veias escuras apareceram em sua pele. Então pedaços do corpo simplesmente começaram a sumir, enquanto ele gritava, devorado por incontáveis nanomáquinas autorreplicantes.

Ao longe, Taunay escutou o carro de Crânio Alado sendo ativado. Partindo. Soube que o campeão élfico desaparecia tão rápido quanto tinha surgido. A sombra que o perseguira desde aquele dia fatídico, dez anos atrás, tal qual o espectro da morte, viera em seu socorro outra vez.

Estava salvo, mas não podia dizer o mesmo de sua alma.

Fernão ria em sua cabeça, enquanto ele caía de joelhos e chorava, numa mistura de alívio e ódio. Taunay segurou o colar com a turmalina preso em seu pescoço e apertou a pedra como outrora outras pessoas teriam segurado um terço de madeira nas mãos.

A culpa trouxe a tona o passado outra vez.

• • •

Peregrinar pela BR-381 a pé permitia contemplar uma devastação majestosa, sol borrado em meio ao céu poluído e uma planície de cinzas onde gramíneas e árvores há muito haviam desistido de crescer. A selva mágica de Titânia ainda estava longe da estrada, mas chegava cada vez mais perto, colonizando a natureza morta.

Os homens e mulheres que caminhavam pela autopista cobriam o rosto com capuzes puídos e seguiam uma mulher que ia a frente com o rosto descoberto, cabelo negro, pele parda, embora de manhã ela tivesse sido ruiva, pele pontilhada de sardas e, no dia passado, um homem negro com barba espessa. A aparência de Ilfrin desafiava a lógica: às vezes era homem, às vezes mulher, às vezes andrógina. Às vezes, apesar de todas as pregações em defesa da humanidade, nem mesmo era humana. Era o que dava na telha. Naquela ocasião a monja transmorfa ostentava a aparência original de seu nascimento numa era remota e esquecida, ainda mais antiga do que a das maravilhas tecnológicas, de quando ela ainda não havia sido exilada pelos habitantes da lendária Aubeleine, bastião da luta contra as raças sagradas.

Seguidores ao seu lado carregavam um cilindro de vidro cheio de líquido avermelhado contendo um cérebro. Sem dúvida, tecnologia alienígena yuggothiana, roubada de um laboratório Mi-Go. O cilindro estava ligado a um dispositivo de áudio e falava numa voz robótica, cada palavra entoada isoladamente, sem ênfase, como se estivesse sendo pronunciada sem contexto. Dava direções, tal qual um guia citando velhos marcos geográficos, que graças ao seu banco de dados, sabia existirem na região.

– ENCRUZILHADA. PRÓXIMA. AVISTAREMOS. ANTIGO. LUGAR. REPOUSO. PEREGRINOS. PONTO. DE. PARTIDA. SACRA. PAULICÉIA. RESSUREIÇÃO. PLANTADOR. DE. CIDADES. CAÇADOR. DE. ESMERALDAS. VIOLADOR. DE. SERTÕES.

A voz artificial saia os borbotões, como se quisesse indicar um rompante de emoção sentida, que não era realmente transmitido nas palavras.

— TRAREMOS. GIGANTES. DO. PASSADO. A. RAÇA. PLANALTINA.

Doutor Viana. Era o título e o nome do acadêmico dentro do cilindro, uma relíquia de tempos antes dos deuses, mas nem de longe era tão antigo quanto Ilfrin. Amarrado entre os andarilhos, um prisioneiro: Taunay. Era jovem e ossudo. Estava cansado de lutar e tinha desistido de tentar fugir. Surpreendeu-se quando a estranha procissão chegou a um estacionamento antigo com carcaças de automóveis abandonados, circundado pelas ruínas de um restaurante e um hotel. Doutor Viana acessava arquivos de mapas digitais para se certificar da localização da estátua que procuravam.

Ilfrin se aproximou do rapaz. Seu olhar encontrou o dele.

— Por que salvou o elfo?

— Não sei.

Ela falava de Crânio Alado. Dez anos atrás o elfo ainda não era um piloto, apenas um dos inúmeros cavaleiros de grifos que serviam a deusa Titânia. Taunay nunca chegou a descobrir seu nome real. A montaria dele havia sido abatida pelo tiro preciso da arma laser disparada por Ilfrin, no dia anterior. O cadáver da criatura alada meio-águia, meio-leão, caíra numa vala. Mais tarde, os ossos haviam sido recuperados pelo elfo e usados como ornamento do que seria seu carro de guerra.

Mas ele, o campeão da deusa profana, fora capturado. Assim como Taunay fora. E, durante a noite, Taunay o ajudara a fugir.

— Por que salvou o elfo? — Ilfrin insistiu.

— Eu não sei, porra! — gritou Taunay.

Ilfrin sorriu.

— Um campeão dos deuses teria sido o sacrifício perfeito para trazer O Governador das Esmeraldas de volta. Mas o que você fez apenas mostra que escolhi um hospedeiro a altura.

— Hospedeiro? — repetiu Taunay.

— Os servos dos deuses têm as raças sagradas. Seus campeões. Mas os habitantes da Terra também têm os seus. Os monstros podem ter vencido a batalha, anos atrás.

Mas não venceram a guerra! — disse a monja, fervor quase religioso.

Taunay não entendeu aquelas palavras, não ainda. Iria entendê-las gradualmente, à medida que os anos passavam, enquanto ele, desafiando todas as chances dadas pelo mundo inóspito, sobrevivia.

Após andar mais um pouco, chegaram. Taunay avistou a estátua do explorador bonachão próximo ao lugar em que a autopista formava uma encruzilhada. A representação de um homem barbudo, cabelos em cuia, apoiado em sua arma. Sua mão levantada protegendo os olhos, num gesto de quem contempla o horizonte.

Não mais ocupado, o Doutor Viana protestou.

— HOSPEDEIRO. INDIGNO. DEGENERADO. PROMESSA. SANGUE. PURO. FALTA. SACRIFICIO. ILFRIN. NÃO. PODE. PROSSEGUIR.

— Você quer sangue, Doutor? Terá.

A água dentro do cilindro fervilhava em bolhas.

— O. QUE. QUER. DIZER. NÃO. ENTENDO.

— Que encontramos a estátua e não precisamos mais de você – disse Ilfrin e meneou a cabeça, dando um sinal.

O andarilho que segurava o cilindro com o cérebro atirou o recipiente contra o chão, o vidro se quebrou, a água vermelha em seu interior se espalhou e o que havia sido o Doutor Viana morreu.

— Vai bastar como sacrifício — disse Ilfrin e virou-se novamente para Taunay — Agora, diga. Por que soltou o elfo?

— Eu já disse que não sei! Não tive motivo. Ele era só um prisioneiro como eu e eu o soltei! — berrou Taunay. Seus berros seguintes foram ignorados, foi despido, ficando apenas com o colar da turmalina que sempre trazia consigo.

Foi amarrado à estátua e o que aconteceu depois, ele não lembrava direito. Recordava o canto e a dança. A orgia dos peregrinos nus em volta de um altar improvisado. Do jorro das nuvens negras, do relâmpago que atingiu e destruiu a estátua, rompeu a terra e o fez gritar, enquanto eletricidade pura entrava por seus olhos, ouvidos, pela boca e a febre ardia. Memórias foram se mesclando com as suas. Palavras e paisagens que não sabia terem existido.

Num momento ele estava morrendo, consumido pela doença às margens de um brejo. Estava resignado. Sabia que fora abandonado por quase todos e pelo seu príncipe. Sabia que fora traído por um de seus próprios filhos, a quem mandara enforcar para servir de exemplo. Sabia que havia escravizado povos inteiros, matado mais do que podia contar. Mas, enfim, havia encontrado as pedras. As esmeraldas. Sua expedição chegara ao fim e estava em paz.

Então estava vivo novamente.

Regurgitado das águas do rio onde Ilfrin fizera naufragar seu cadáver, séculos atrás, e preservado seu espírito. O Ancião. O Governador das Esmeraldas. O Plantador de Cidades. O Violador de Sertões.

Fernão Dias voltou à vida, dentro da mente de Taunay. O bandeirante soube imediatamente que os tesouros que procurara a vida toda eram pedras sem valor e que seu real legado, esculpido nas cidades fantasmas e estradas desertas daquela terra, fora em vão. Pasmo de pavor, incapaz de compreender o que os olhos viam, enlouqueceu. E odiou.

Taunay não se lembrava de como conseguiu fugir de Ilfrin. Ele reencontrou a monja diversas vezes ao longo dos anos nas estradas, construiu seu carro de guerra, salvou vidas, acabou com outras. Tudo isso fora há mais de dez anos.

E nada do que aconteceu importava.

. . .

No alto do promontório, Taunay vestiu as roupas que despiu dos homens mortos, tão sujas quanto as que ele havia usado. Pelo menos as calças não estavam mais encharcadas de urina. Recolheu as flechas caídas e as recolocou no alfanje, procurou por cantis de água e por comida. Mais tarde naquele dia, amaldiçoou a si mesmo por perder tanto tempo no alto da serra, mas a verdade é que após tudo o que havia passado precisava de repouso. Tendo certificado que não havia mais ninguém vivo lá em cima, adentrou Calibã.

O assento de couro do carro de guerra era como voltar para casa depois de uma longa jornada. Era estar seguro num mundo em que você podia morrer a qualquer momento. Contemplou o volante em forma de caveira, colocado ali justamente pra zombar da inevitabilidade daquele destino e sorriu. Taunay ligou os sistemas de defesa do automóvel, um alarme que iria despertá-lo em quatro horas, mas dormiu apenas três. Acordou com os resmungos de Fernão. Já era tarde quando deu a partida.

Então descobriu que estava ficando sem combustível.

Na minha época, a gente andava descalço durante meses no mato. Você depende demais dessa carruagem, resmungou Fernão.

— Vai cagar morro abaixo pra ver a bosta rolar! Eu sou o piloto aqui, você é só o carona — disse Taunay berrando consigo mesmo.

O pouco combustível restante era suficiente para ativar os sistemas. Desabilitou o freio do carro e dirigiu com o motor desligado. Um empurrão e a gravidade foi o que bastou. O caminho até Balneário de Sangue, a comunidade mais próxima, era ladeira abaixo. Desceu com o carro lentamente por uma trilha estreita de terra, pedra e buracos. Pequenos sinais da vegetação da selva titânica apareciam no alto da serra, aqui e ali, começando a se espalhar, mas eram arbustos, grama, árvores tortas e tímidas. A trilha era margeada por cercas de arame delimitando pastos que não existiam mais. Terminava numa estrada de asfalto cortando o que outrora foi o bairro de uma cidadezinha pré-despertar.

Talvez houvesse gente morando nas habitações antigas, mas Taunay sabia que poucos humanos viviam fora das comunidades. Em sua maioria, eram grupos de caçadores que se aventuravam na selva em busca de comida, e que ficavam loucos bebendo a água das fontes e nascentes mágicas que encontravam lá. Havia também os eremitas canibais, tomados de tumores, que bebiam a água límpida e radioativa encontrada nas serras desoladas e ficavam felizes quando alguém aparecia para o jantar. Passou com o carro próximo a uma igreja pequena, desceu mais uma longa ladeira de asfalto, cercada por casas velhas e decrépitas. Estacionou. Ligou mais uma vez os sistemas de defesa do carro e continuou a pé. A comunidade não estava longe.

Passou pelo que devia ter sido um campo de futebol. Um outdoor desbotado descansava em cima de uma elevação. BEM VINDO A PROVÍNCIA DAS FONTES dizia o letreiro. Na imagem, o estereótipo do caipira com chapéu de palha, levantando triunfante uma taça de vidro, enquanto era servido por pequeninos robôs com carinhas e rostos felizes. IMPLEMENTAÇÃO DE 95% DAS FONTES NANO-AQUÍFERAS E RESTAURAÇÃO DOS PARQUES TURISTÍCOS ATÉ... o letreiro terminava numa data queimada e ilegível pelo sol.

Em minha era, lutei por gentios e pedras. Vocês lutam por água — de novo Fernão.

— Não fode! Vocês passavam fome. Tacavam fogo em igreja e esperavam gente sair pra acertar com um porrete. Me diz como isso é melhor?! Tá aqui, ó. Minha cachola que não deixa mentir — gritava Taunay pra ninguém ouvir, enquanto martelava com o dedo apontado pra uma de suas têmporas, a mão tremendo.

Era irônico que as comunidades da província das fontes fossem um dos poucos lugares do continente onde ainda existia água potável e não contaminada pela loucura dos elfos. Ao longo das aventuras de Taunay, quando era mais jovem — e ele certamente não pensava que iria viver o bastante pra envelhecer — tinha ouvido centenas de vezes variantes da tradição oral sobre magos chamados cientistas. Os cientistas haviam criado todas as maravilhas e terrores do mundo antigo. As armas, os carros, as bombas. As fontes nano-aquíferas.

A província fora, no passado distante, uma região de estâncias hidrominerais onde pessoas iam para beber águas curativas e descansar nos hotéis, mas as fontes originais tinham secado há muito tempo. As fontes nano-aquíferas tinham sido ideias dos tais cientistas. Robôs invisíveis a olho nu. Como aqueles disparados pelo mosquete de Taunay. Eram usados para criar água a partir de outros elementos e fazê-la brotar da pedra. Os cientistas queriam revitalizar as cidades mortas e sem economia do interior. Restaurar sua história perdida.

E quando os deuses despertaram, quando os exércitos alados de Titânia tomaram as grandes cidades e centros de poder do continente, ninguém se lembrou daquele pequeno circuito de cidades.

Taunay atravessou a rua do campo de futebol e o asfalto deu lugar a uma rua de paralelepípedos semidestruídos. A comunidade fora erguida atrás de um fosso, onde antes havia um córrego. Era cercada por muros de automóveis empilhados. Os carros se misturavam a quiosques coloridos e fontes, construídos numa arquitetura que sugeria o amanhã otimista que nunca aconteceu.

Balneário de Sangue.

O nome denotava o típico humor de sobrevivente, mas o que Taunay viu a sua frente foi literal. Passando a pequena entrada servindo como ponte sobre o fosso, notou que as barreiras haviam sido abalroadas por algum tipo de veículo. Parte dos homens e mulheres que protegiam as barreiras haviam sido atropelados e seus corpos jaziam espalhados e ensanguentados. O restante, e todo o resto da comunidade, havia tentado lutar. Não havia ninguém na província das fontes que não carregasse uma arma ou não soubesse usá-la. E, ainda assim, isso não foi o bastante. Taunay não precisou contar, porque os cadáveres eram muitos.

Crânio Alado, disse a voz de Fernão.

O elfo podia proteger Taunay, podia estar preso a ele por um código de honra autoimposto, mas continuava sendo o campeão da deusa profana. E deuses exigiam escravos e sacrifícios.

Alguns habitantes estavam contra a parede, flechas certeiras plantadas no peito, outros caídos no chão, as cabeças separadas do corpo e arremessadas numa das fontes onde os habitantes coletavam a água, tingindo-a de vermelho. Taunay não conhecia aquelas pessoas. Não sabia seus nomes, tudo o que guardava na memória era o som fugaz de suas vozes e o desenho de rostos imprecisos.

Já havia ajudado aquela comunidade dezenas de vezes. Em troca, havia recebido água, munição, combustível, tratamento médico, tapinhas nas costas, a alcunha de herói e o pedido que ficasse, mas nunca parara ali. Não podia parar. Porque parar após cada jornada era o estilo de Fernão e a tentação era grande. Comandar outros homens, ser comandado por eles. Um pilar da comunidade: erguer prédios a uma fé e ensinamentos que não praticava, ficar sujo com a política de locais mesquinhos e escaramuças de famílias, viver confortável e seguro à custa do trabalho e sofrimento alheio. Tudo isso Fernão fizera em seu tempo. Mas ele era, Taunay, apenas Taunay, e não Fernão, e não estava ali para conciliar coisas ou liderar pessoas até causas perdidas. Era Taunay, era livre, e o que precisava resolver, resolvia sozinho, sem precisar de ninguém ou palavras mansas.

Na marra.

— A culpa não é minha, é de Crânio Alado. — disse pra si mesmo. E pensou que poderia ter chegado antes, pensou que talvez nunca devesse ter partido.

Esperou o riso zombeteiro do velho, que o bandeirante troçasse da desgraça.

Não sou um monstro, garoto. Eu também perdi gente.

Aquelas palavras ecoando na mente, seguidas de silêncio, conseguiram ser ainda mais devastadoras.

— Quem está aí? — gritou Taunay empunhando o mosquete.

Um rapaz se aproximou, lentamente, saindo de trás de um pilar com as mãos levantadas e olhos arregalados. Seu corpo estava encharcado de sangue.

— Não atire... Crânio Alado deixou um recado. Por favor! Ele me mata se eu não falar.

Apesar dos resmungos de Fernão, Taunay levou o rapaz pra longe dali, até um prédio da antiga estação hidromineral. Fez com que lavasse o rosto. Esperou que parasse de tremer o bastante até que pudesse falar.

— Crânio Alado disse que a dívida dele foi paga. Que você está ficando fraco e lento, como ficam todos os humanos. Ele vai te dar a honra de morrer num duelo, antes que envelheça demais. Você deve encontrá-lo na menor distância entre dois pontos, que seja também a maior distância. Pra cada semana que você se atrasar ele riscará um ponto do mapa. — repetiu aquilo tudo como se cada palavra fosse importante e não pudesse esquecer os detalhes.

A mensagem pareceria enigmática para outras pessoas, mas não para Taunay. Jargão de pilotos. A menor distância entre dois pontos era uma reta. Uma estrada reta. O maior percurso possível em linha reta naquelas estradas, portanto uma localização específica: o retão da comunidade de Cassino do Lago.

O "retão" era uma estrada não muito distante onde aconteciam todas as justas de carros de guerra, cada um de um lado, acelerando contra o inimigo e utilizando todo o arsenal disponível. Estava apenas a algumas horas de distância de carro, mas ele estava a pé. Calibã dependia de biodiesel sintetizado por máquinas nanorrobóticas. Seria impossível sintetizá-lo em Balneário de Sangue, os poucos operadores das fontes estavam mortos. Taunay verificou os suprimentos da comunidade, mas Crânio Alado havia saqueado a pouca reserva que tinham a oferecer.

– Talvez eu possa ajudar – disse o rapaz.

Ele levou Taunay até uma espécie de estábulo. Criaturas bovinas habitavam o lugar. Eram animais ruminantes de pelo negro, quadrúpedes sem cauda. Tinham uma cabeça sem cornos e outras duas cabeças atrofiadas em lugares diferentes do corpo. Teriam que servir.

Já era noite quando Taunay e o rapaz acabaram de montar um suporte improvisado para ligar o carro de guerra aos animais, para que fosse puxado como uma charrete.

Se chegasse até Cassino do Lago, conseguiria mais combustível.

E então partiria para seu duelo final com Crânio Alado.

— As estradas ficam bem ruins nos trechos invadidos de selva, vai ter que conduzir os animais. Eu vou com você pra ajudar. — disse o rapaz.

— Deixa de ser besta! — disse Taunay — O medo de morrer já passou?

O ajudante improvisado chorava, olhava para baixo.

— Vamos todos morrer uma hora ou outra, tanto faz! Quero que Crânio Alado pague pelo que fez.

Quando eu nasci, minha família já partia para os sertões. Esse rapaz tem o ímpeto de um guerreiro. Leve-o com você, será seu primeiro soldado, resmungou Fernão.

— Desculpe, mas não — disse Taunay.

Com uma coronhada certeira na cabeça fez a o rapaz perder os sentidos e então o arrastou inconsciente para dentro de um quiosque. Certificou-se que tinha tudo o que precisava, puxou o freio que colocara em um dos animais e deixou as cercanias de Balneário de Sangue, caminhando até a estrada, enquanto as criaturas puxavam seu carro de guerra.

Não tinha seguidores, nunca teria. Não dependeria de nenhuma outra vida e nenhuma outra vida dependeria da sua. O que Taunay precisava resolver, resolvia sozinho.

• • •

As autopistas da província eram como água e óleo.

Em cada curva do caminho havia o contraste cortado pelo asfalto: às vezes, era possível encontrar um lado da pista completamente tomado pela selva titânica e, no outro, planícies de solo nu. A estrada tinha crateras e trechos bloqueados por árvores, mas era ainda acessível na maior parte. Taunay temeu ser atacado no aberto por caçadores, canibais ou gangues de motociclistas, mas a verdade é que toda essa fauna humana era visão rara na vastidão das antigas estradas.

A viagem com Calibã convertido em carroça improvisada foi lenta e tranquila por boa parte do trajeto. Era uma noite sem estrelas, como a maioria das noites eram e, de vez em quando, era preciso conduzir os animais com cuidado, contornando os trechos mais difíceis com a ajuda de um lampião elétrico. A última refeição de Tau-

nay tinha sido um pouco de ração desidratada, mas tanto ele quanto Fernão tinham se acostumado a viver em épocas de carestia.

Sua mente viu-se inundada pelas lembranças do Governador das Esmeraldas. Governador, não Caçador. Esse fora o título de Fernão em sua primeira vida. Por mais que tivesse sido um homem habituado à fronteira, as lembranças que vinham não eram as de longas jornadas.

Fernão não pensava em seu primeiro ataque às missões jesuítas do sul nem nas escaramuças com os holandeses ou a conquista das tribos da serra de Apucarana. As lembranças não eram da expedição esmeraldina e os oitos anos que vagou pelo interior procurando prata e pedras preciosas. Ele se lembrou de sua morada em Piratininga, dos raros momentos de paz em que a guerra civil entre famílias de sertanistas deixava a vila respirar. Na época em que não tinha mandado enforcar o filho bastardo por se rebelar contra sua autoridade, quando ele ainda estava vivo ao seu lado. Na esposa e nas filhas, antes que ordenasse que vendessem cada joia e bem precioso de sua casa para socorrer a expedição mal sucedida.

Taunay soube que Fernão nem mesmo percebia aqueles sentimentos reprimidos, sentiu-se inundado pelos dejetos de culpa. Avassalado pelas memórias do bandeirante, não conseguiu se lembrar de quase nada do que aconteceu naquelas horas que vagou no escuro conduzindo animais pela estrada. Quando deu por si, viu que estava perdido na névoa. Uma bruma súbita e úmida que exalava da selva titânica. Reconheceu a sombra de uma guarita demolida e uma placa corroída de ferrugem. Presumiu estar no trevo da estrada que levava a Cassino do Lago. Foi quando aconteceu o ataque.

É uma cilada, garoto! Abaixe-se.

As criaturas surgiram em meio à névoa, voando e matando os animas que puxavam o carro. Taunay, que segurava seu mosquete nas mãos, tentou atirar, mas foi abalroado por uma sombra e disparou c ontra o chão enquanto caía. Gritou em pânico quando percebeu que a carga de nanorrobôs havia desfeito o concreto e respingara em suas botas. Ainda deitado no chão, rastejou de cócoras para baixo do carro e viu que seus calçados sumiram em contato com a massa cinza de curta duração. Deu-se conta que, se tivesse ajustado a carga pra maior duração, teria ficado sem os pés. Ouviu o grito dos animais sendo dilacerados e, então, silêncio.

Quando conseguiu sair debaixo do carro, a revoada de sombras já havia partido, tão rápido quanto chegara. Encontrou os restos do massacre. Os cadáveres dos animais, iluminados com ajuda do lampião, revelavam que tinham sido retalhados, cortes de precisão cirúrgica. O que quer que tivesse feito aquilo não tinha ficado para trás para se alimentar. Matara por instinto ou por prazer.

Não havia remédio para a situação. Taunay ativou o carro e gastou o pouco combustível que deixara de reserva para dirigir por mais alguns minutos. Estacionou num trecho arborizado da estrada, cobriu a máquina com arbustos, entrou dentro dele, ligou os sistemas de segurança. Dormiu e teve pesadelos. Levantou antes do sol raiar, despertado pelo instinto de Fernão.

Cassino do Lago estava a alguns quilômetros. Deixou os sistemas de defesa de Calibã ativados e seguiu caminhando descalço pelo asfalto, antes que acabasse de amanhecer. Bandeirantes como Fernão eram capazes de viajar por meses e meses a pé no mato e aquela distância era fácil de vencer. Uma vez que Taunay chegasse à cidade, usaria seus contatos locais para conseguir um veículo de suporte e combustível o suficiente para reabastecer o carro de guerra.

Foi, passo após passo, andando pela estrada deserta, enquanto contemplava as cercas de arame e restos de chácaras abandonadas que se espalhavam pelo caminho. Lembretes de que houve a presença do engenho humano ali: torrefações de café, silos de grãos, estufas, casas, a placa que indicava um antigo pesque-pague onde homens e mulheres de outrora levavam suas famílias para descanso nos fins de semana. Testamentos de uma civilização do passado que não existia mais.

Então Taunay parou. Com o sol já iluminando o céu, encontrou as criaturas da noite passada. Estavam deitadas no asfalto como animais. E pareciam animais — horríveis e deformados crustáceos com asas de couro e garras temíveis. Taunay já os enfrentara, anos antes, e sabia que na verdade eram uma espécie de fungo alienígena atraída pelos deuses à Terra, vindos das vastidões celestes entre as estrelas: Mi-Go. Havia pelo menos uma dúzia deles.

A visão dos alienígenas teria sido o bastante para enlouquecer qualquer sobrevivente desavisado, mas a mente compartilhada de Taunay e Fernão já era insana o bastante.

Os Mi-Go não serviam a Titânia, a Rainha da Beleza. Costumavam ser emissários de outra deusa, Shub-Niggurath, a Cabra de Mil Crias. No entanto, Taunay aprendera

o bastante sobre as aberrações para saber que havia algo de atípico no comportamento delas. Mi-Go eram inteligentes e calculistas, não viajavam em revoadas. Nem dormiam como vacas mutantes sobre o asfalto. Na verdade, não estava certo que sono fizesse parte de seus hábitos.

— A mente desses monstros foi tomada por outro deus. Um grupo de extermínio – disse pra si mesmo.

Fernão contrariou seu hospedeiro. São apenas batedores, estão reconhecendo território.

Os monstros eram capazes de singrar os céus e sua carapaça resistia às armas mais convencionais, certamente não fora o frio da madrugada que os fizera entrar naquele transe. A serviço de alguma entidade superior, entorpecidos, relatavam em suas mentes tudo que viam através de laço telepático. Sonhavam.

— Vou acabar com isso — Taunay aumentou a duração da massa cinza disparada pelo mosquete, murmurou arcanismos que fizeram as runas na arma brilharem.

Não conseguiu apertar o gatilho.

Presa fácil. Pra que matá-los agora? Guarde-os pra outra jornada. São só soldados numa missão. Emissários a serviço de seu deus.

— Fedazunha! Acabou de descobrir que tem uma consciência? Isso nunca te impediu de matar alguém antes. Nunca! Eu sei — disse Taunay berrando pra si e para o vazio da planície — Eu nunca servi a deus nenhum. E muito menos sirvo a você.

Por que salvou o elfo?

A voz em sua mente era de Fernão, mas evocou a lembrança da pergunta feita por Ilfrin. Era como se Taunay tivesse uma percepção súbita do que fizera. Salvara Crânio Alado da morte. Deixara o monstro viver, crescer e se tornar a ameaça que era. Criara a sombra que o perseguia. Por quê? Não sabia.

No começo, acreditou ser compaixão por outro ser vivo, mas não foi nada disso e agora tudo estava claro para ele. Porque eram iguais. Apenas duas facetas da mesma moeda. Um não existia sem o outro. Dois soldados de lados opostos, que se completavam. Dois soldados como os outros soldados. Não importava qual deles vencesse, o outro continuaria a guerra sagrada pelos Grande Antigos ou pela escória que vivia na Terra. Enquanto a guerra continuasse tudo estaria bem. Era

um desbravador, um conquistador de povos, assim como eram os elfos, os Mi-Go e todas as demais raças sagradas.

Os pensamentos não eram seus. Fernão era o piloto, ele, o carona.

Precisa entender isso, garoto. Não existe nada no fim da estrada. Existe apenas o júbilo de matar e estar acima dos que morrem. Não existe diferença entre nós e eles. Somos todos soldados.

— Vossa mercê pode ser igual a eles — disse Taunay, que era Taunay e não Fernão. Debochava e agitava a cabeça, andando de um lado pro outro — Talvez eu também seja. Não sei. Fiquei por tanto tempo com sua merda na cabeça, fiz tanta bosta, por tanto tempo. Talvez eu seja. Mais um monstro.

O asfalto já estava quente e machucava os pés. As criaturas começavam a sentir o calor e despertar como uma bomba relógio programada.

— Só que eu luto do lado certo!

Gritando, desceu a arma e atirou. A cada disparo, a massa cinza energizada consumindo e devorando as criaturas. Com os pés em carne viva, andando por quilômetros de asfalto quente, Taunay prosseguiu e chegou a Cassino do Lago.

Era o piloto. Fernão, o carona.

• • •

Sua passagem pela comunidade foi breve. Ao contrário do que o nome dizia, Cassino do Lago rodeava uma simples lagoa, mas isso bastava para torná-la um oásis em meio a desolação. O prédio jamais havia sido usado como casa de jogo no passado, o intento original de sua construção. Era antigo. Arquitetura neoclássica sólida com a entrada repleta de colunas e dezenas de janelas em seus muros, fechadas por tábuas.

As máquinas das fontes nano-aquíferas haviam sido recolocadas em seu interior pelos habitantes e hoje era a comunidade mais próspera da província. Funcionava como um misto de feira mercantil e banca de apostas para as corridas que aconteciam na estrada que cercava a lagoa. Os habitantes mais ricos da comunidade viviam em casas construídas nas ilhotas ao centro da massa aquosa.

Taunay, assim como outros pilotos, era figura conhecida da região e foi prontamente recebido pela líder local, uma mulher idosa. Vestia uma jaqueta de couro espesso, um capacete rosa e trazia sua metralhadora a tiracolo. Enquanto falava

com ela, Taunay teve vislumbres da memória de Fernão. A mulher, embora completamente diferente em aparência, lembrou ao bandeirante de Inês Monteiro de Alvarenga, uma das matronas de sua família de sertanistas — e ex-aliada que acabou se tornando desafeto. Fernão sabia que não estava diante de uma reencarnação, mas a memória foi o bastante para incomodá-lo. Talvez, por isso, recolheu-se aos recônditos da mente de Taunay, deixando-o negociar.

— Já nos prestou auxílio antes. Tenho certeza que algum dos pilotos locais pode conduzi-lo até seu carro. Se pedir, tenho certeza que conseguirá ajuda de alguns deles contra Crânio Alado. — disse a mulher.

— Não preciso da ajuda deles, preciso de combustível.

Ela tossiu.

— Isso custa.

Taunay arrancou a turmalina do colar no pescoço e diante da mulher, como se tivesse acabado de jogar quatro de paus num jogo de truco, bateu com a mão sobre a mesa. A pedra era o símbolo pelo qual ele era reconhecido em todas as estradas da província.

— A minha esmeralda por um tanque cheio.

No rosto da líder da comunidade desenhou-se um sorriso.

— Talvez consiga alguma com isso no leilão — disse, ponderando — Meio-tanque.

— Fechado.

Em algumas horas, Taunay foi escoltado num comboio de motos até onde tinha deixado seu carro. Levava consigo o suprimento de biodiesel sintético. Com a ajuda dos outros sobreviventes abasteceu a sede de Calibã. Então eles partiram, de volta para a comunidade. O arlequim mecânico despertou com um ronco que era um grito de guerra, pronto pra estrada mais uma vez.

Taunay percebeu que, embora odiasse manhas e negociações, não foi difícil mentir. Para seu outro eu, em outra vida, as turmalinas sempre haviam sido esmeraldas. A pedra era um símbolo, esse era seu valor. O fato de que não era uma esmeralda verdadeira era algo que ninguém mais precisava saber.

• • •

Estava ao lado de Calibã em meio a autopista, quando foi cercado pelos homens.

Contemplava a linha reta de asfalto que atravessara de manhã a pé e que, em breve, percorreria de volta com seu carro de guerra na justa de morte.

Eles vieram num raio de sol.

Não eram seres reais e sim quimeras distorcidas da mente de Fernão, manifestações de sua culpa tomando a forma de pessoas que conhecera em outra vida. A alucinação era obra do bandeirante. Fernão usava de sua clarividência enquanto espírito para desvendar o horizonte do futuro, mas o preço da habilidade prodigiosa eram as visões. Os homens eram índios guaianás, cocares e pinturas cobrindo os corpos nus.

Os Três Reis Gentílicos.

Entre eles, o primeiro a falar foi uma criança e Taunay percebeu que ela conversava com Fernão. Seu nome era Sondá e sua voz era tudo menos infantil.

— Em outro tempo, nos dilacerou com armas, doenças e palavras. Em breve o mesmo será feito com teu povo. Balneário de Sangue caiu. Em breve, Cassino no Lago, cairá. Todas as cidades que você plantou na terra, nesta vida ou na outra, desaparecerão.

O segundo deles era um homem adulto. Seu nome era Tombú. A voz carregada de ira.

— Crânio Alado está aguardando por você no fim da estrada! A morte aguarda. Se for sozinho, ela irá levá-lo.

O terceiro era um homem velho. Seu nome era Gravitay. A voz gasta, maliciosa.

— Você nos invocou para alertá-lo, bandeirante, mas não somos mais teus instrumentos. Viemos para assistir ao teu fracasso!

Taunay fechou os olhos e ficou assim por alguns minutos. Quando decidiu abri-los novamente, os indígenas haviam partido.

Deixe que eu faça isso do meu jeito, garoto! Não podemos derrotá-lo sozinhos, não dessa vez. Voltaremos pra trás e reuniremos gente guerreira. Não seja o tolo que fui. Não parta em busca de algo que não pode alcançar. Era a advertência de Fernão.

E, no entanto, Taunay estava pronto, sabia o que iria fazer e não voltaria atrás. Forjara Calibã durante anos para ser um carro de guerra superior a Ariel e triunfaria na justa. Estava preparado, como nunca antes esteve em sua vida, e pronto para levar em seus ombros o peso do destino. Faria o que Fernão nunca fez. Partiria sozinho em sua própria expedição derradeira, sem arrastar a vida de outras pessoas com ele.

Era forte porque lutava sozinho, lutava para viver, não por glória. Lutava sem se esconder atrás de outras pessoas, sem usá-las como escudo.

— Você é só o carona. — gritou Taunay. E correu para o seu carro.

Assim seja. Se está tão determinado em fazer isso sozinho, irá fazê-lo sem minha ajuda. Essa luta é só sua agora.

E pela primeira vez em muito tempo, a voz do bandeirante silenciou por completo.

Taunay ativou os motores. Novamente o ronco de Calibã ganhou as estradas. Foi ajustando as marchas do carro à medida que acelerava e ganhava velocidade na pista reta e sem obstáculos. No caminho, reviu todos os locais pelos quais passou. Ativou os sistemas de ataque. Era agora: tudo ou nada.

O visor com a mira despertou num bipe e aguardava para direcionar as metralhadoras automáticas, sem ainda ter o alvo. A verdade é que, apesar das advertências de Fernão, as perícias marciais do bandeirante fariam pouca diferença numa justa de carros. No banco do piloto, com as mãos firmes no volante em forma de caveira, Taunay era senhor de si mesmo.

— Eu sou o piloto, porra! — urrou.

Ariel surgiu nos radares, causou um arrepio na espinha. O carro de guerra élfico apareceu no sistema de mira, enquanto aos olhos de Taunay ainda era um borrão na distância. Venha, pensou. E aquele era um pensamento só seu.

Crânio Alado se aproximou no veículo, confirmando parte da visão de Fernão, mas não era preciso ser nenhum vidente pra saber que o elfo estaria ali. Ariel ostentava o crânio de grifo em seu teto e os galhos cobertos de penas que pareciam asas abertas. As runas inscritas de sangue brilhavam no capô, pulsando de energia. Sem ter nenhuma arma de fogo, o carro acelerava numa investida suicida contra Taunay.

As metralhadoras laterais de Calibã se ativaram com um zunido e giraram, cuspindo saraivadas de balas contra o oponente. Uma a uma elas desviaram seu curso. Resvalaram no campo de energia mística que acendeu e tremeluziu em volta de Ariel. Taunay olhou com a incompreensão e medo que um dia os povos daquele continente tinham experimentado ao se defrontarem com uma arma de fogo pela primeira vez.

— Morre, desgraçado! Morre! — disfarçou o pavor praguejando e num gesto decidido, alcançou os botões necessários. Ativou os canhões de plasma.

Calibã cuspiu uma bola incandescente que avançou sobre Ariel, mas o carro élfico, esquivou do projétil com facilidade, desviando à direita. Outra rajada imediatamente visou o carro, mas ele esquivou novamente, desta vez à esquerda, como se estivesse apenas contornando um obstáculo incômodo na pista. A primeira rajada atingiu o solo liquefazendo o asfalto atrás e ribombando numa explosão de energia. A segunda, a terceira e então uma quarta se seguiram, iluminando a desolação com luz roxa e incendiando a selva próxima.

Ariel seguiu incólume.

Os dois carros se aproximaram cada vez mais, em sua velocidade máxima, prestes a um impacto frontal que nenhuma de suas blindagens seria capaz de resistir.

A única chance de Taunay era um tiro nanorrobótico carregado de magia, dado à queima roupa. Se executado corretamente, não podia ser defendido. No entanto, precisaria acertá-lo sem qualquer tipo de ajuda. Enquanto ele se concentrava para não desperdiçar a chance única, deixou de perceber o brilho vermelho se formando nas cavidades do crânio de grifo.

Puxou o mosquete que estava no banco de passageiro. Empunhando a arma com uma mão, enquanto guiava o carro com a outra, deu o primeiro tiro, desfazendo um dos vidros reforçados das laterais de Calibã. Então ajustou a duração da massa cinza ao tempo máximo. Gritou um comando de voz e ativou o piloto automático.

Apoiando a arma na lateral da janela destruída, murmurou palavras que acenderam as runas místicas no mosquete.

Esperou o momento de apertar o gatilho.

— A dívida está paga — era pra ter sido uma bravata.

De dentro dos olhos da caveira no teto de Ariel, dois feixes de laser foram disparados. Durou menos que um segundo. Taunay sentiu uma ardência súbita, ouviu o chiado e deixou de dar o tiro. Os dois carros se encontraram, lado a lado, e passaram um pelo outro sem se chocar.

Assim que gritou, soube que tinha perdido. Soube que ao tentar fazer tudo ao contrário do que Fernão quis que fizesse, havia deixado o bandeirante determinar sua vida inteira. Soube que lutava contra um inimigo muito superior. Soube que finalmente chegara o dia em que se colocara numa situação sem salvação e que morreria sozinho.

Taunay ainda continuou com as mãos apoiadas no volante por alguns segundos até sentir falta de ar. Havia um pequeno buraco redondo cavado com perfeição no pára-brisa. Sentiu dor no braço e no tórax. Cheiro de carne queimada. Levou uma mão ao peito e notou a pequena cavidade.

Já estava morto quando seu carro saiu da estrada e capotou na planície.

. . .

Quando o comboio se aproximou do local, outras pessoas já estavam lá — batedores que em motocicletas que haviam descoberto o paradeiro do carro de guerra. Calibã descansava na planície, amassões na blindagem, nenhum pára-brisas, coberto de areia, mas novamente sobre as quatro rodas.

Taunay estava debaixo da terra, enterrado a meio palmo sob o solo, coberto por uma fogueira feita com galhos trazidos da selva. O calor intenso destruiria a carne enterrada, deixaria apenas os ossos — o embalsamamento à moda dos bandeirantes. No entanto, ninguém ficaria ali para recolhê-los, porque logo partiriam.

O comboio era diverso, encabeçado por um homem negro com olho biônico, montado numa moto. Trazia, na cabine lateral, uma elfa pequenina que se assemelhava a uma criança. Uma camionete com um silo de mísseis seguia os dois de perto, acompanhada por um caminhão que viajava sem carregar baú. Atrás deles, infinidade de carros e motos, trazendo arqueiros humanos empunhando arcos élficos capturados.

O ciborgue desligou sua moto e foi seguido pela elfazinha. Era o líder da estranha coalizão. Da camionete, desceu Ilfrin, vestindo a aparência de uma mulher. Do caminhão, um sujeito grande e rústico de boné, óculos escuros e um amuleto pendurado no pescoço.

— Chegamos tarde — disse o guerreiro cibernético. Seu nome era Lueji. Era um soldado a serviço da resistência supertecnológica que seguia um herói ressurgido ao norte. A elfazinha se limitou a acenar com a cabeça num gesto de quem concorda. Ninguém sabia de onde viera ou o que ela era ao certo, mas matara muitos e muitos de seu próprio povo e trouxera a notícias de guerrilhas que resistiam à opressão dos deuses ao sul.

— Há muitos jeitos de vencer a morte — disse o caminhoneiro para Ilfrin num sorriso que revelou caninos pontudos — só que teu guerreirinho já era, pessoa!

— Fernão está morto e perdemos uma arma preciosa — disse Ilfrin deixando os outros para trás. Chegou perto da pira funerária. — Mas o bandeirante era só ferramenta. Um símbolo.

Ilfrin deteve seu olhar por alguns momentos na fogueira. Falava, mas não parecia estar se dirigindo a nenhum dos presentes ali.

— Se tivesse ficado, eu o teria treinado. Teria ensinado a lidar com o que estava dentro de você. Eu o transformei no hospedeiro, mas você acabou sendo também o sacrifício — sua voz carregada de pesar genuíno.

– Não temos tempo a perder, Ilfrin — disse Lueji — Temos que ir se quisermos alcançar Crânio Alado!

A elfazinha se ajoelhou por um breve instante diante da fogueira e prestou seus respeitos ao herói que jazia ali. Apesar do aparente cinismo e das palavras rudes, o caminhoneiro fez o mesmo.

— Partiremos — concedeu Ilfrin diante da urgência — Mas antes levarei o que viemos buscar. Aproximou-se vagarosamente de Calibã e, enquanto andava, suas feições se alteravam.

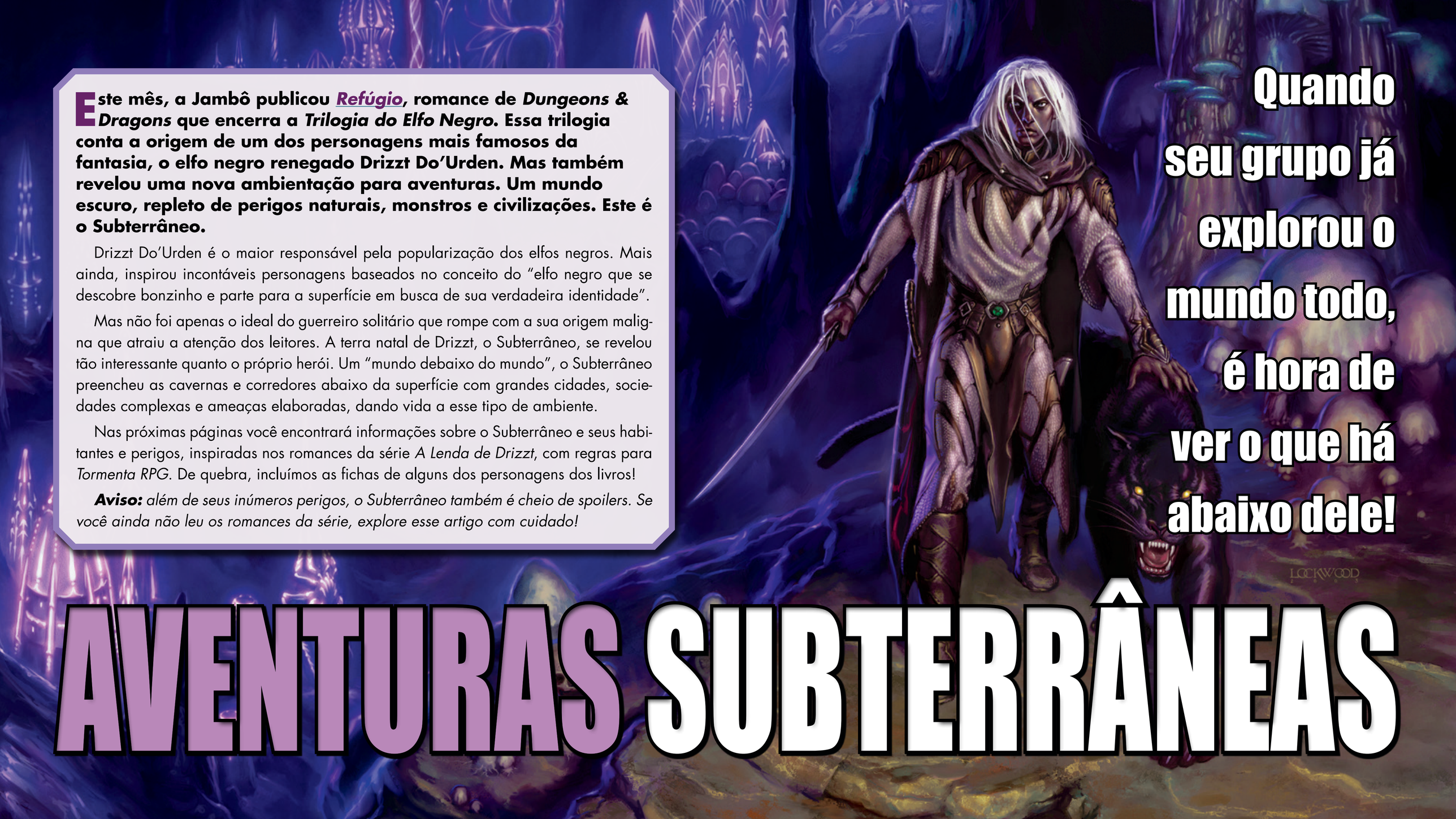
— Uma vez, em outra vida, descobri que existem dimensões além do espaço e do tempo, estranhas infinitudes onde mesmo a morte pode morrer — disse Ilfrin olhando de soslaio para o caminhoneiro — Descobri também que não é preciso alcançá-las pra vencer o esquecimento.

Ilfrin, que agora era Taunay, adentrou a cabine do carro de guerra.

— Lendas são imortais.

Ativou os sistemas. Com um ronco de motor e o cantar de rodas na terra, o carro saiu em disparada e alcançou a estrada, levantando poeira. Os demais logo alcançaram seus veículos e seguiram Calibã com brados e juras de vingança contra as raças sagradas e os Grandes Antigos.

Formada por guerreiros que aprendiam as técnicas do inimigo e levavam a luta até ele, aquela última bandeira partiu numa expedição impossível, dirigindo sob a luz do entardecer.



AVENTURAS SUBTERRÂNEAS

Quando seu grupo já explorou o mundo todo, é hora de ver o que há abaixo dele!

Este mês, a Jambô publicou *Refúgio*, romance de *Dungeons & Dragons* que encerra a *Trilogia do Elfo Negro*. Essa trilogia conta a origem de um dos personagens mais famosos da fantasia, o elfo negro renegado Drizzt Do'Urden. Mas também revelou uma nova ambientação para aventuras. Um mundo escuro, repleto de perigos naturais, monstros e civilizações. Este é o Subterrâneo.

Drizzt Do'Urden é o maior responsável pela popularização dos elfos negros. Mais ainda, inspirou incontáveis personagens baseados no conceito do "elfo negro que se descobre bonzinho e parte para a superfície em busca de sua verdadeira identidade".

Mas não foi apenas o ideal do guerreiro solitário que rompe com a sua origem maligna que atraiu a atenção dos leitores. A terra natal de Drizzt, o Subterrâneo, se revelou tão interessante quanto o próprio herói. Um "mundo debaixo do mundo", o Subterrâneo preencheu as cavernas e corredores abaixo da superfície com grandes cidades, sociedades complexas e ameaças elaboradas, dando vida a esse tipo de ambiente.

Nas próximas páginas você encontrará informações sobre o Subterrâneo e seus habitantes e perigos, inspiradas nos romances da série *A Lenda de Drizzt*, com regras para *Tormenta RPG*. De quebra, incluímos as fichas de alguns dos personagens dos livros!

***Aviso:** além de seus inúmeros perigos, o Subterrâneo também é cheio de spoilers. Se você ainda não leu os romances da série, explore esse artigo com cuidado!*

O Subterrâneo em Campanha

O Subterrâneo é mais do que um grande conjunto de cavernas e passagens sob a terra. Ele é praticamente um mundo a parte, conectado à superfície por poucas passagens secretas, mantidas cuidadosamente ocultas dos habitantes do mundo superior. Esse mundo sob a terra é formado por quilômetros e quilômetros de corredores naturais e vastas galerias que abrigam lagos, rios, poços de lava e até bosques de cogumelos e plantas adaptadas à escuridão.

A principal característica do Subterrâneo é... a escuridão. Praticamente não existem fontes de luz aqui, e todas as espécies que vivem nessa região se adaptaram à falta de luz de tal forma que ninguém se importa com ela. Ainda assim, exploradores do Subterrâneo podem, eventualmente, encontrar locais iluminados. Rios de lava incandescente, bosques de fungos brilhantes e veios de cristais mágicos são algumas das fontes de luz que podem aparecer (e iluminar) o caminho de viajantes.

O Subterrâneo é, também, muito mais tridimensional do que a superfície. Viajantes poderão se deparar com fendas profundas, vastas câmaras que se conectam a corredores em diferentes níveis, caminhos íngremes que exigem escalada, e assim por diante. E mesmo sob a terra, recomenda-se que aventureiros mantenham um olhar atento para os "céus". Muitos perigos vêm de cima, desde enormes estalactites prontas para despencar até criaturas rastejantes, que fazem das reentrâncias dos tetos seu lugar de espreita. E, é claro, há criaturas aladas de todos os tipos, acostumadas a manobrar não apenas nas grandes abobadas subterrâneas como nos estreitos corredores e galerias.

Se por um lado o Subterrâneo pode ser amplo e repleto de espaços inesperados, por outro é um lugar claustrofóbico. Passagens estreitas, a constante ameaça de que o teto desabe sobre suas cabeças e corredores baixos que forçam os viajantes a rastejar são alguns dos elementos que contribuem para levar pavor aos viajantes de coração mais fraco.

Por fim, o Subterrâneo é um lugar ermo, mas ao mesmo tempo cheio de vida. Um viajante pode andar por quilômetros vendo apenas rochas e terra, para subitamente encontrar um bosque de cogumelos crescendo ao redor de um lago subterrâneo, ou criaturas vagando pelos túneis em busca de qualquer coisa para comer: fungos, outros animais, viajantes ou até mesmo pedras. Os habitantes do Subterrâneo não têm acesso à abundância de alimentos que existe na superfície, o que os tornou mais resistentes, menos exigentes e muito mais vorazes.

Perigos do Subterrâneo

O Subterrâneo é um lugar hostil, habitado por várias espécies que transformaram a escuridão e as rochas em seu lar. Entre elas existem muitos predadores, ávidos pela oportunidade de se banquetear com presas da superfície.

Além de predadores, o Subterrâneo guarda muitas outras surpresas, sob a forma de armadilhas naturais, como estalactites caindo, áreas de fungos, desabamentos, rios de lava que podem romper as paredes de um túnel a qualquer momento e aberturas no chão, capazes de engolir um viajante desatento.

A cada turno (4 horas) de viagem no Subterrâneo, role 1d20 e consulte a tabela abaixo. Um personagem com a habilidade de classe Terreno Predileto (subterrâneo) pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20) no início de cada turno.

Em caso de sucesso, pode rolar duas vezes na tabela e escolher o resultado mais conveniente.

1d20	Evento
1-2	Bosque de cogumelos
3	Corrente de lava
4	Caravana
5-6	Doença
7	Desespero claustrofóbico
8	Desmoronamento
9-10	Falha oculta
11	Pedras preciosas
12-15	Predadores
16-19	Nada acontece
20	Tesouro perdido

Bosque de cogumelos

Os personagens se deparam com um bosque de cogumelos. Fungos do Subterrâneo muitas vezes possuem propriedades especiais, e podem ser transformados em unguentos e poções. Identificar e colher esses ingredientes exige um teste de Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência com CD 15. Em caso de sucesso, o personagem consegue colher ingredientes para uma poção, mais uma para cada 5 pontos pelos quais o teste passar a CD. Um bosque de cogumelos pode ter 1d8-1 ingredientes; uma vez colhidos, é necessário um mês para que ele se regenere. Para cada ingrediente, determine o tipo de cada poção rolando na tabela abaixo.

1d20	Poção
1-5	Ácido
6-10	Bálsamo restaurador
11-14	Fogo alquímico
15-17	Doença
18-19	Poção mágica menor
20	Poção mágica média

Um personagem treinado em Ofício (alquimia) pode transformar um desses ingredientes em uma poção a cada dia, sem necessidade de teste.

Caravana. O grupo se depara com uma caravana. Ela pode ser formada por habitantes do Subterrâneo, como elfos negros ou gnomos das cavernas, ou por exploradores da superfície. O mestre determina as intenções da caravana, bem como os recursos que eles podem oferecer (ou vender) aos personagens.

Corrente de lava. O local onde os personagens estão é subitamente invadido por lava incandescente. Isso pode ocorrer quando a parede ou o teto de um túnel se rompe, expondo uma corrente de lava próxima. Cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 20). Em caso de sucesso, consegue esquivar da lava, sofrendo apenas 1d6 pontos de dano de fogo pelo calor. Em caso de falha, ele é atingido pela lava, sofrendo 2d6 pontos de dano de fogo e pegando fogo.

Uma vez que a lava entre em um corredor ou câmara, ela se espalha rapidamente, queimando e derretendo tudo em seu caminho. Escapar da lava é um teste estendido de iniciativa (cada teste representa uma rodada) com CD 15. São necessários três sucessos para escapar; a cada falha, o personagem é exposto à lava como acima.

Caso acumule três falhas, o personagem é engolfado pela lava e sofre 20d6 pontos de dano de fogo por rodada (o dano persiste por uma rodada adicional após sair da lava). Caso sobreviva, ele pode sair da lava na rodada seguinte e recomeçar o teste estendido para escapar.

Doença. Os recantos escuros e muitas vezes úmidos do Subterrâneo são propícios para o surgimento das mais temíveis doenças. Exploradores eventualmente podem entrar em contato com elas, seja atravessando rios e lagos subterrâneos, sendo mordido por insetos ou até mesmo através dos inevitáveis cortes e arranhões decorrentes de viajar através de terreno pedregoso.

Determine a doença à qual os personagens foram expostos na tabela a seguir.

Desespero claustrofóbico. Estar em um local tão extenso e ao mesmo tempo tão restrito, sabendo que toneladas de pedra estão acima de sua cabeça e que a saída mais próxima pode estar a dias de viagem, pode mexer com a cabeça de habitantes da superfície. Eventualmente, um grupo de viajantes pode se deparar com algo que os lembre de sua situação atual, e de quão desesperadora ela pode se tornar.

1d12	Doença
1	Calafrios diabólicos
2-3	Enjoo cegante
4-6	Febre do esgoto
7	Febre escarlate
8-9	Febre mental
10	Maldição pegajosa
11-12	Tremores

Sempre que este evento acontecer, todos os personagens deverão fazer um teste de resistência de Vontade com CD 10. Para cada ocorrência adicional deste evento na mesma viagem, a CD aumenta em +2. Em caso de falha, o personagem sofre 1d4 pontos de dano em Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolhido aleatoriamente). Este dano não é curado naturalmente até que o personagem saia do Subterrâneo.

Desespero não é um efeito de medo, mas personagens particularmente corajosos podem resistir melhor a isso. Um personagem com um bônus em testes de Vontade contra medo aplica metade de seu bônus neste teste. Personagens imunes a medo recebem um bônus de +4 nesse teste. Personagens nativos do Subterrâneo, ou que tenham passado uma grande parte de sua vida aqui, são imunes a esse efeito.

Se estiver usando as regras de insanidade descritas no suplemento *Área de Tormenta*, você pode substituir o efeito de uma falha no teste de resistência por 1d4 pontos de insanidade.

Desmoronamento. Os personagens são surpreendidos por um desmoronamento súbito do teto ou de uma parede. Role 1d10 para determinar a gravidade do desmoronamento. Cada personagem pode fazer um teste de Percepção (CD 15 + a gravidade do desmoronamento). Em caso de sucesso, nota o perigo à tempo de salvar a si mesmo (ou um companheiro em seu lugar). Personagens que não notem o desmoronamento devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Reflexos (CD 20 + a gravidade do desmoronamento) ou sofrerão dano igual a 1d6 X a gravidade e ficarão soterrados. Um personagem bem-sucedido no teste de resistência sofre somente metade do dano e não fica soterrado.

A cada rodada, um personagem soterrado pode tentar se soltar, fazendo um teste de Força (CD 20). O personagem deve ser bem-sucedido em um teste para cada 10 pontos de dano sofridos (quanto mais soterrado o personagem estiver, mais ele terá que cavar). Um personagem soterrado não consegue respirar, e deve prender o fôlego como se estivesse submerso.

Personagens livres podem ajudar o companheiro soterrado com testes de Força (CD 20). Cada sucesso conta como um sucesso do personagem soterrado. Ferramentas apropriadas, como pás e picaretas, concedem um bônus de +4 em testes para ajudar dessa forma.

Fenda oculta. Os personagens são surpreendidos por uma fenda no chão; isso pode ser uma abertura oculta pela escuridão, ou o súbito desabamento do solo. Os personagens podem fazer testes de Percepção ou Sobrevivência (CD 25); em caso de sucesso, percebem a fenda a tempo. Personagens que não percebam devem ser bem-sucedidos em um teste de Reflexos (CD 22) ou cairão 9 metros, sofrendo 6d6 pontos de dano.

Pedras preciosas. Os personagens se deparam com um veio de pedras preciosas; determine o tipo exato usando a tabela de gemas (*Tormenta RPG*, página 248). Os personagens podem tentar minerar essas pedras. Fazer isso é um teste de Força (CD 15) que representa uma hora de trabalho. Em caso de sucesso, o personagem consegue extrair uma pedra, mais uma para cada 5 pontos pelos quais o teste passe a CD. Um personagem treinado em Ofício (joalheria) recebe +2 nesse teste, enquanto que um personagem sem uma picareta sofre -5 nesse teste. Um veio é exaurido após fornecer 2d6 pedras.

Mineração é um negócio barulhento, que pode atrair predadores mesmo de locais distantes. A cada hora de mineração, há 20% de chance de uma criatura ser atraída, gerando um evento "predadores".

Predadores. Os personagens se deparam com um ou mais predadores do Subterrâneo. Você pode determinar um encontro com uma ou mais criaturas subterrâneas ou, se quiser entregar o destino de seus personagens aos caprichos de Tenebra, usar a tabela Encontros Subterrâneos do *Bestiário de Arton*, página 139. Se quiser incluir os aracners (descritos a seguir) na tabela, substituía qualquer resultado de ND equivalente por 1 aracner (ND 6), 1d3 aracners (ND 8) ou 1 aracner + 1d4+1 aranhas gigantes (ND 10).

Tesouro perdido. Em um lugar tão cheio de perigos, não é de se espantar que viajantes e aventureiros pereçam deixando todo seu equipamento para trás. O grupo se depara com os restos mortais de um ou mais viajantes do Subterrâneo. Role um tesouro aleatório; para determinar o nível desse tesouro, role 2d6.

O Subterrâneo em Arton

As terras subterrâneas de Arton são formadas por várias camadas, cada uma com características marcantes e raças características. Há as terras pacatas dos cogumelos anões e seu reino, Camprini. Existe uma outra camada, sob a forma de um enorme continente onde, segundo as lendas, vivem criaturas feitas de pedra e metal. E há Doherimm, o reino secreto dos anões, que se estende sob diversas nações do Reinado.

Todas essas camadas são apenas uma parte do mundo subterrâneo que existe nas entranhas de Arton. Apenas uma pequena fração desse imenso labirinto de rochas é explorada, e ainda assim pelos anões, um povo recluso que não partilha facilmente os segredos de sua terra natal. Além dos limites de Doherimm, entretanto, tudo é terreno (ou cavernas) selvagem.

Você pode usar as regras do Subterrâneo para representar essas extensões de cavernas e galerias inexploradas, bem como os túneis que ligam as diferentes camadas dos subterrâneos de Arton. Você pode inclusive modificar as tabelas de eventos, aumentando as chances de um determinado resultado conforme a região do Subterrâneo (encontrar um bosque de cogumelos seria muito mais fácil em Camprini do que em outras áreas).

Por fim, o Subterrâneo de Arton pode abrigar uma ameaça especial; uma ou mais áreas de Tormenta. Embora os Senhores da Tormenta não tenham muito o que temer na superfície, uma área oculta nas profundezas teria um valor estratégico bastante elevado. Mais ainda, os caóticos e claustrofóbicos túneis do Subterrâneo, quando modificados pela tempestade rubra, poderiam gerar um terreno ainda mais perigoso e surpreendente, cuja exploração exigiria o mais épico dos grupos de aventureiros.

Novos Monstros

O Subterrâneo de *A Lenda de Drizzt* apresenta diversas novas criaturas. Veja abaixo as fichas de algumas delas adaptadas para *Tormenta RPG*.

Aparição Espectral (Modelo)

Uma aparição espectral é um morto-vivo formado por um espírito conjurado que se apossa do cadáver de uma criatura inteligente, partilhando de suas memórias e, principalmente, de suas habilidades. Aparições espectrais não são criaturas naturais; uma aparição espectral é uma dádiva, enviada por certas divindades malignas como presentes a seus sacerdotes, geralmente como forma de realizar alguma missão ou desígnio da própria divinda-

de. Uma vez que uma aparição espectral é invocada, ela não desistirá de sua missão até que a complete, ou que o corpo que ela está possuindo seja destruído.

Criando uma Aparição Espectral

Para aplicar o modelo aparição espectral, escolha um humanoide ou monstro com Inteligência 3 ou mais, e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Tipo: muda para morto-vivo.

Tendência: o eixo ético muda para Maligno.

Resistências: cura acelerada 10, imunidade a encantamentos, resistência a magia +4 e redução de dano 10/adamante mágica.

Ataques: mantém todos que possuía em vida.

Habilidades: For +4, Des +4. Sua Constituição torna-se um valor nulo.

Perícias: mantém todas as perícias que possuía em vida, e adquire um bônus de +4 nos testes de Furtividade, Iniciativa e Percepção.

Talentos: mantém todos os talentos que possuía em vida, e adquire Duro de Matar e Vitalidade.

Caçador implacável: uma vez por rodada, como uma ação livre, a aparição espectral pode marcar um inimigo que possa ver. Contra esse inimigo, os ataques em corpo a corpo da aparição espectral causam +2d6 pontos de dano de energia negativa. A aparição espectral só pode marcar um novo inimigo quando o primeiro for morto ou estiver fora de sua linha de visão.

Obstinação imortal: cada aparição espectral é conjurada para um propósito específico. Até três vezes por dia, a aparição espectral pode repetir um teste qualquer de ataque, perícia ou resistência, relacionado ao seu objetivo.

ND: +2.

Aracner — ND 6

Na sociedade impiedosa dos elfos negros, um castigo pior do que a morte é reservado aos drows que caem em desgraça: a transformação em aracner, um aracner. Uma criatura híbrida; um elfo negro com o corpo e as patas de uma aranha substituindo suas pernas, formando uma bizarra versão aracnoide de centauro.

Aracners estão entre as mais temíveis criaturas do Subterrâneo. Eles são predadores ferozes, cuja mente se tornou selvagem e enlouquecida pelo doloroso processo de transformação.

Aracners geralmente vivem sozinhos, como ermitões. Entretanto, um viajante particularmente azarado pode encontrar um bando de aracners, ou até aracners liderando grupos de aranhas gigantes.

Monstro 7, Grande, Caótico e Maligno

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 77.

Resistências: Fort +9, Ref +8, Von +5.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+7 mais veneno) ou cimitarra grande +10 (1d8+7, 18-20) ou mordida +8 (1d8+7 mais veneno) e cimitarra grande +8 (1d8+7, 18-20).

Ataques à Distância: besta leve grande +9 (1d10+3, 19-20 mais veneno).

Habilidades: For 18, Des 16, Con 18, Int 13, Sab 14, Car 12.

Perícias: Furtividade +9, Iniciativa +13.

Sangue Élfico: um aracner recebe +4 em testes de Vontade contra encantamentos, e é imune à magia *sono*.

Sensibilidade à Luz: aracners ficam ofuscados (-1 em ataques) sob a luz solar ou a magia *luz do dia*.

Teia: o aracner pode disparar teia com um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (-2 nas jogadas de ataque, -4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas). A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (contra CD20), ou cortando a teia (PV 5, redução de dano 5). O aracner gigante também pode cobrir de teia uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção, CD20) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e redução de dano 5.

O aracner pode andar na própria teia sem se enredar. Ele percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Tiro Certeiro: +1 nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra inimigos a até 9m.

Veneno: ferimento, Fort CD 17, 1d10 dano de Força. Aracners aplicam seu veneno também em suas flechas.

Tesouro: padrão.

Pech — ND 4

Pech são pequenas fadas ligadas à terra de forma humanoide, parentes distantes dos gnomos. Um pech tem aproximadamente de 1,1m de altura e 40 quilos, corpo magro e esguio, pele pálida, braços longos e mãos grandes. Seu cabelo é desgrenhado, e seus olhos são grandes e refletem a luz (como os de um gato). Pechs são hábeis mineradores e pedreiros, e conseguem camuflar as entradas de suas cavernas muito bem. Eles evitam o combate quando possível, recorrendo às armas apenas como último recurso.

Espírito 5, Pequeno, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +6, imunidade a petrificação, resistência a magia +4, redução de dano 5/ferro frio.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: picareta +10 (1d4+6, x4).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 14, Car 12.

Perícias: Atletismo +12, Furtividade +13, Ofício (alvenaria) +12.

Talentos: Ataque Poderoso, Trespassar.

Conhecimento da Pedra: o conhecimento de um pech a respeito da terra e pedras lhe concede um bônus de +1 em ataques, e o benefício do talento Acerto Crítico Aprimorado, contra criaturas feitas de pedra ou terra.

Maestria Terrestre: o pech recebe +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em terra firme, mas sofre –4 se ambos estiverem voando ou nadando.

Magias (M): 3° — moldar rocha; 6° — conto das rochas. PM: 15. CD: 12 + nível da magia.

Ritual das Pedras (M): pechs podem unir suas forças para lançar magias mais poderosas. Um grupo de quatro pechs pode lançar, uma vez por dia, muralha de pedra, enquanto um grupo de oito pechs pode lançar, também uma vez por dia, pedra em carne.

Sensibilidade à Luz: pechs ficam ofuscados (-1 em ataques) sob a luz solar ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: padrão.

Novas Raças

A seguir são apresentadas as estatísticas de duas novas raças naturais do Subterrâneo, elfos negros e gnomos das cavernas, ambos com regras para *Tormenta RPG*.

Embora nenhuma dessas raças exista oficialmente em Arton, elas podem ser incluídas facilmente em sua campanha. Talvez elas sempre tenham habitado o Subterrâneo, e o evento que revelou essa região permitiu que essas raças passassem a conviver com os povos da superfície. Ou talvez elas simplesmente tenham conseguido viver ocultas na escuridão, e algum evento importante (como uma área de Tormenta em seu território) tenha forçado uma súbita coexistência com as raças que vivem sob o sol.

Elfos Negros

Em Arton, elfos negros não são uma raça, mas sim elfos "normais" que renegaram Gloriénn em troca do favor de Tenebra (suas regras estão no suplemento ***Manual das Raças***). Entretanto, se você quiser introduzi-los como uma raça independente, pode usar a versão a seguir.

Fisicamente, elfos negros são semelhantes aos elfos da superfície. Entretanto, sua pele é negra como ébano, e seus cabelos são brancos ou prateados. Ao contrário dos demais elfos, que mantêm uma relação de respeito e harmonia com as florestas e bosques onde vivem, os elfos negros mantêm uma relação de dominação com tudo ao seu redor. Até mesmo as cavernas e túneis que formam suas cidades são subjugadas, moldadas e distorcidas para servir aos seus desígnios. Elfos negros são exímios artesãos, e sua arte com pedras e metalurgia é famosa até mesmo na superfície.

Tradicionalmente, elfos negros são egoístas e ma-

lignos, e toda sua cultura e sociedade é construída ao redor do conceito de poder a qualquer custo. Cidadelas de elfos negros são lugares traiçoeiros, onde os ricos e poderosos jogam um jogo perigoso de poder, no qual aqueles de casta inferior são meros peões, completamente sacrificáveis. Elfos negros possuem um grande apreço pela magia de qualquer tipo, e conjuradores tendem a ocupar um lugar de destaque em suas comunidades.

Habilidades de Raça

• +4 Destreza, +2 Carisma, –2 Constituição. Elfos negros são ágeis e de personalidade forte, embora sejam mais frágeis que os humanos.

• Visão no escuro. Elfos negros podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um elfo negro ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +4 em testes de Vontade contra encantamentos. Elfos negros também são imunes à magia sono.

• +4 em testes de Identificar Magia e Percepção. Elfos negros têm familiaridade com magia e sentidos apurados.

• Sensibilidade à Luz: um elfo negro fica ofuscado (-1 em ataques) sob a luz solar ou a magia *luz do dia*.

• Um elfo negro com Carisma 10 ou mais pode lançar *globos de luz* livremente. A partir do 3° nível, se ele tiver Carisma 11 ou mais poderá lançar *fogo das fadas* uma vez por dia e, a partir do 5° nível, se tiver Carisma 12 ou mais poderá lançar *escuridão* uma vez por dia.

• Elfos negros sabem usar espadas curtas, cimitarras e bestas leves. Elfos também recebem Foco em Arma para uma destas armas (à escolha do jogador) como um talento adicional.

Gnomos das Cavernas

Gnomos das cavernas são gnomos que se adaptaram à vida no Subterrâneo. Gnomos (de todas as sub-raças) não são nativos de Arton, mas você pode introduzi-los em sua campanha junto com os demais elementos do Subterrâneo. Se quiser manter a ideia de que existe apenas um gnomo em Arton, você pode considerar os gnomos das cavernas como uma raça humanoide à parte, sem ligação com os gnomos tradicionais.

Gnomos das cavernas vivem em grandes cidades no Subterrâneo. Assim como seus primos da superfície, esses gnomos são trabalhadores e possuem uma ligação com o ambiente ao seu redor. Eles amam gemas e pedras preciosas, e a extração delas costuma ser a principal atividade de suas comunidades.

Um gnomo das cavernas é um pouco mais pesado do que um gnomo da superfície, tendo entre 40 e 60 quilos. Eles têm a pela cinza e são completamente carecas e sem pelos. Gnomos das cavernas tendem à neutralidade, e procuram manter-se afastados dos problemas dos outros, acreditando que evitar conflitos é a maneira mais segura.

Apesar disso, não são covardes, e podem reagir quando seus familiares e amigos estão e m perigo.

Habilidades de Raça

• +4 Inteligência, +2 Destreza, –2 Força. Gnomos das cavernas são inteligentes e ágeis, mas também fracos.

• Tamanho Pequeno. Gnomos das cavernas recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores.

• Visão no escuro. Gnomos das cavernas podem enxergar no escuro a até 18 metros, apenas em preto e branco. Um gnomo das cavernas ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

• +2 em testes de perícias para assuntos relacionados a pedra, apenas para perícias com Inteligência ou Sabedoria como habilidade-chave. Este bônus aplica-se a coisas como masmorras, armadilhas, passagens secretas, navegar em cavernas, joias e gemas preciosas, objetos de arte...

• Classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior.

• +4 em testes de Furtividade em ambientes rochosos.

• +4 em testes de Percepção em ambientes rochosos. Gnomos das cavernas podem ouvir através das pedras.

• Resistência a magia +2.

Novos Talentos

Os talentos descritos a seguir foram desenvolvidos pelas diversas raças nativas do Subterrâneo. Entretanto, estas técnicas podem se mostrar bastante úteis mesmo para aventureiros da superfície.

Domínio das Aranhas (Poder Concedido)

Você é um devoto da sombria Deusa das Aranhas.

Pré-requisito: devoto da Deusa das Aranhas.

Benefício: Você está permanentemente sob efeito da magia *patas de aranha*.

Magia da Rocha (Destino)

Você despertou a ligação ancestral de sua raça com as rochas e extraiu disso uma porção de poder mágico.

Pré-requisitos: gnomo das cavernas, Car 13.

Benefício: você é capaz de lançar as magias *cegueira/surdez, confundir detecção, disfarce ilusório* e *nublar* como um feiticeiro de nível igual ao seu nível. Você pode lançar essas magias, em qualquer combinação, um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Magia das Sombras (Magia)

Você aprendeu a transformar a escuridão em poder mágico.

Pré-requisitos: treinado em Percepção, capacidade de lançar magias.

Benefício: sempre que for lançar uma magia na escuridão ou próximo de uma área de sombras grande o suficiente para lhe ocultar, você pode tentar extrair um pouco de poder mágico do escuro. Faça um teste de Percepção (CD 10). Em caso de sucesso, você consegue reduzir o custo dessa magia em 1 PM (ou 2 PM, em caso de um 20 no teste de Percepção). Cada vez que você sua esse benefício no mesmo dia a CD do teste de Percepção aumenta em 5.

Manipular a magia das sombras dessa forma pode ser perigoso. Cada vez que você usa esse benefício, sofre -1 em testes de resistência contra magias de necromancia. Essa penalidade desaparece quando a CD do teste de Percepção voltar a 10.

Olhos na Escuridão (Destino)

Seus sentidos se acostumaram com escuridão mágica.

Pré-requisitos: capacidade de lançar *escuridão* como uma habilidade racial.

Benefício: Você consegue enxergar dentro de uma área afetada pela magia *escuridão*.

Passo das Sombras (Destino)

Você aprimorou suas capacidades mágicas inatas, e consegue usar sua magia para levitar.

Pré-requisitos: elfo negro, Carisma 15+.

Benefício: Você pode lançar *levitação* uma vez por dia, e não fica instável quando usa essa habilidade.

Proteção das Rochas (Destino)

Você se acostumou a lutar no Subterrâneo, e sabe como usar esse terreno para se proteger.

Pré-requisitos: habilidade de classe terreno predileto (subterrâneo) ou terreno favorito (subterrâneo).

Benefício: Enquanto estiver no subterrâneo, você re-

A Deusa das Aranhas

Você pode usar como divindade opcional a Deusa das Aranhas, uma deusa menor, conhecida por muitos nomes conforme o mundo onde se manifesta. Em Arton, seu culto é restrito aos elfos negros do Subterrâneo, onde ela é adorada como a única e suprema deusa.

Uma entidade sombria e profundamente maligna, a Deusa das Aranhas é uma divindade matriarcal, cujo sacerdócio é, em muitas sociedades, restrito a mulheres. Como as aranhas que domina, ela é uma deus a furtiva e caçadora, sempre espreitando por presas que possam lhe trazer poder.

Tendência: Caótica e Maligna.

Poderes concedidos: Aranhas.

Adoradores típicos: elfos negros, seres do Subterrâneo.

Símbolo sagrado: uma aranha prateada sobre um fundo púrpura.

Arma preferida: adaga.

cebe redução de dano 5. Você não recebe esse benefício se estiver inconsciente ou imobilizado.

Recompensa Sádica (Combate)

Você se fortalece quando pratica o mal.

Pré-requisitos: maligno.

Benefício: sempre que você causa dano a uma criatura viva, recebe +1 em testes de resistência e em classe de armadura por 1 rodada.

Resistência à Luz (Destino)

Anos vivendo na superfície lhe acostumaram com a luz do sol.

Pré-requisitos: Sensibilidade à Luz.

Benefício: Você perde sensibilidade à luz e se torna imune a efeitos que lhe deixem ofuscado.

Novos Itens Mágicos

Os habitantes do Subterrâneo também desenvolveram itens mágicos adaptados a suas necessidades, mas que se tornaram tesouros cobiçados pelos habitantes da superfície.

Botas Silenciosas

Essas botas negras silenciam os passos de seu usuário, concedendo +5 em testes de Furtividade.

Cabeça de Cobra

A ponta deste *chicote +3* se divide em três partes, cada uma com a forma de uma cabeça de cobra. Essas cabeças inoculam um veneno dolorido a cada acerto; a vítima deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do usuário + modificador de Força do usuário). Em caso de falha, sofre 1d12 pontos de dano adicional por veneno e –2 em ataques e testes de perícia por 1 rodada devido à dor. Em caso de sucesso, sofre apenas metade do dano e não recebe a penalidade por dor.

Esmeralda Elemental

Esta grande esmeralda, encantada por gnomos das cavernas mestres pedreiros, é usada para evocar elementais da terra. Uma vez por dia, o usuário pode arremessar a esmeralda no chão para evocar um elemental da terra enorme. Esse elemental é amistoso em relação ao usuário, e obedece a todos os seus comandos.

O elemental permanece por 10 minutos ou até ser destruído ou dispensado, quando então retorna ao plano elemental da terra. Para as estatísticas desse elemental, veja o *Bestiário de Arton*, página 54.

Insígnia de Casa Nobre

Estas insígnias mágicas são criadas por cada uma das casas nobres dos elfos negros, e dadas aos membros nobres da casa. Cada insígnia possui até três magias divinas de no máximo 3° nível cada.

O portador da insígnia recebe 6 PM para usar essas magias, e pode lança-las como um clérigo de 1° nível. A lista de magias varia conforme a casa nobre.

Manto das Sombras

Esta capa mágica é produzida somente pelas casas nobres dos elfos negros, e dadas como presente aos membros nobres da casa. Um manto das sombras concede +1 em sua classe de armadura.

Além disso, quando for atacado, você pode usar sua reação para receber camuflagem total por 1 rodada. Você pode usar este efeito três vezes por dia.

Os Personagens

A seguir estão as fichas para *Tormenta RPG* de Drizzt Do'Urden e de outros personagens da série de romances *A Lenda de Drizzt*.

Drizzt Do'Urden (jovem)

Drizzt é um personagem complexo, que passa por diferentes estágios de treinamento durante sua juventude no Subterrâneo. Originalmente treinado para ser um campeão de armas de sua casa, ele acaba passando muitos anos sozinho nas cavernas escuras de sua terra natal, onde desenvolveu habilidades como caçador, e viu crescer em si uma fúria que por vezes se torna descontrolável.

A ficha a seguir representa Drizzt entre o segundo e o terceiro livros de *A Lenda*. Ele ainda não atingiu o ápice de suas habilidades, e está aos poucos controlando sua fúria, mas já é um aliado útil (ou um adversário perigoso).

Drizz Do'Urden: elfo negro, Guerreiro 5/Ranger 4, CB; Médio, desl. 9m; PV 70; CA 28 (+4 nível, +5 Des, +1 Esquiva, +1 Bloqueio Ambidestro, +6 *camisa de cota de malha de mitral +2*, +1 *manto das sombras*); corpo-a-corpo: *cimitarra +1* +16 (1d6+8, 15-20) ou duas *cimitarras +1* +14/+14 (1d6+8, 15-20); hab. empatia selvagem +11, estilo de combate (combater com duas armas), imunidade à sono, inimigo predileto (humanoide +2), sensibilidade à luz, terreno predileto (subterrâneo +2), vínculo selvagem (mundo selvagem), visão no escuro; Fort +8, Ref +11, Von +7 (+11 contra encantamentos); For 13, Des 20, Con 15, Int 17, Sab 17, Car 14.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +14, Atletismo +13, Conhecimento (natureza) +15, Cura +15, Furtividade +22, Identificar Magia +11, Iniciativa +17, Intimidação +14, Intuição +15, Percepção +19, Sobrevivência +15; Acerto Crítico Aprimorado (cimitarra), Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Autossuficiente, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Armas (cimitarra), Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Fortitude Maior, Mobilidade, Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância.

Fúria sanguinária: sempre que Drizzt é reduzido à metade de seus pontos de vida, ele deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou entrará em fúria como um bárbaro de 1° nível. Nesse estado ele é incapaz de distinguir aliados e inimigos, atacando sempre a criatura mais próxima. No final de cada um de seus turnos ele pode repetir o teste de Vontade, encerrando a fúria em caso de sucesso.

Magias de elfo negro (M): Drizzt pode lançar *globos de luz* livremente, e pode lançar *fogo das fadas* e *escuridão* uma vez por dia cada.

Equipamento: botas silenciosas, cimitarra +1 x2, camisa de cota de malha de mitral +2, Guenhwyvar, insígnia de casa nobre (dominar animal), manto das sombras.

Drizzt Do'Urden (veterano)

A ficha a seguir representa Drizzt em seu auge, após inúmeras aventuras (relatadas nos diversos romances a serem publicados pela Jambô). Ao longo de sua jornada, ele se tornou mais habilidoso, além de conquistar suas duas cimitarras mágicas, que viriam a se tornar uma de suas marcas registradas.

Drizzt Do'Urden: elfo negro, Guerreiro 11/Ranger 8, CB; Médio, desl. 12m; PV 155; CA 34 (+9 nível, +6 Des, +1

Guenhwyvar

Uma criatura mágica, evocada através de uma estatueta de ébano que Drizzt conquistou de um mago elfo negro chamado Masoj, Guenhwyvar tem acompanhado Drizzt desde sua cidade natal, Menzoberranzan, e permanecido ao seu lado mesmo diante dos maiores desafios.

Guenhwyvar é uma *estatueta de poderes incríveis*. Em sua forma de estátua é uma pequena pantera de pedra negra, que cabe na palma da mão. Quando a estátua é arremessada ao chão e sua palavra de comando é proferida, ela se transforma em uma grande pantera negra. Guenhwyvar é extremamente leal à Drizzt e, mesmo sem ser capaz de falar, deixa claro seu carinho pelo amigo.

A gata pode ser evocada até três vezes por semana, em um total de 24 horas por semana. Caso seja morta em sua forma animal, Guenhwyvar retorna o plano onde habita enquanto está em sua forma de estátua. Lá, recupera PVs perdidos e outras condições no dobro da velocidade normal.

Guenhwyvar: Espírito 8, N; Médio, desl. 18m; PV 56; CA 21 (+4 nível, +4 Des, +3 natural); corpo-a-corpo: garra +15 (1d4+10) ou 2 garras +13 (1d4+10) e mordida +13 (1d6+10); hab. compreende comum e élfico, faro, visão no escuro; Fort +9, Ref +10, Von +7; For 22, Des 19, Con 16, Int 3, Sab 12, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Furtividade +19, Iniciativa +15, Percepção +12; Ataques Múltiplos, Duro de Matar, Foco em Arma (garra, mordida), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Agarrar Aprimorado: se Guenhwyvar acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +14).

Bote: se Guenhwyvar faz uma investida, pode atacar o mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2.

Dilacerar: Guenhwyvar acerta o mesmo alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa 2d4+10 pontos de dano extra com as patas traseiras.

Esquiva, +1 Bloqueio Ambidestro, +6 *camisa de cota de malha de mitral +2*, +1 *manto das sombras*); corpo-a-corpo: *morte gélida* +30 (2d6+16 mais 1d6 de frio, 15-20) ou *morte gélida* +30 (2d6+16 mais 1d6 de frio, 15-20) e *corisco* +30 (2d6+16, 15-20); hab. bênção da natureza (técnicas de ranger), caminho da floresta, empatia selvagem +21, estilo de combate aprimorado (combater com duas armas), imunidade à sono, inimigo predileto (humanoide +4, monstro +2), rastreador eficaz, terreno predileto (floresta +2, subterrâneo +4), vínculo selvagem (mundo selvagem), visão no escuro; Fort +14, Ref +17, Von +13 (+17 contra encantamentos); For 14, Des 22, Con 16, Int 17, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +24, Atletismo +24, Conhecimento (natureza) +25, Cura +26, Furtividade +33, Identificar Magia +16, Iniciativa +28, Intimidação +24, Intuição +26, Percepção +30, Sobrevivência +26; Acerto Crítico Aprimorado (cimitarra), Acuidade com Arma, Acrobacia Audaz, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Preciso, Autossuficiente, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Armas (cimitarra), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Foco em Arma Aprimorado (cimitarra), Fortitude Maior, Mobilidade, Passo das Sombras, Rastrear, Reflexos Rápidos, Resistência a Luz, Surto Heroico, Tolerância.

Magias de Elfo Negro (M): Drizzt pode lançar *globos de luz* livremente, e pode lançar *fogo das fadas, escuridão* e *levitação* uma vez por dia cada.

Equipamento: botas silenciosas, camisa de cota de malha de mitral +2, Corisco (cimitarra +3 defensora), Guenhwyvar, insígnia de casa nobre (dominar animal), manto das sombras, Morte Gélida (cimitarra com as mesmas propriedades de uma *estigma do gelo*).

Belwar Dissengulp

Belwar é um gnomo das cavernas mestre construtor. Durante um ataque de elfos negros à expedição de mineradores que ele liderava, Belwar teve as duas mãos decepadas por Dini Do'Urde, um dos irmãos mais velhos de Drizzt. Belwar nunca se perdoou pelo destino de sua expedição e pela morte de seus companheiros, e só aceitou sair de sua cidade muitos anos depois, quando conheceu Drizzt, de quem se tornou amigo e companheiro de aventuras.

Belwar usa duas armas mágicas no lugar de suas mãos, um martelo e uma picareta, ambos de adamante.

Belwar Dissengulp: gnomo das cavernas, Guerreiro 7/Ranger 4, NB; Pequeno, desl. 6m; PV 118; CA 26 (+1 tamanho, +5 nível, +3 Des, +1 Bloqueio Ambidestro, +5 *cota de malha de mitral +1*); corpo-a-corpo: *picareta de adamante +2* +18 (1d6+12, 19-20/x4) ou *picareta de adamante +2* +16 (1d6+12, 19-20/x4) e *martelo de adamante +2* +16 (1d6+12, 19-20); hab. +2 em testes de perícias para assuntos relacionados a pedra, +4 em CA contra criaturas Grandes, empatia selvagem +12, estilo de combate (combater com duas armas), inimigo predileto (humanoide +2), resistência a magia +2, terreno predileto (subterrâneo +2), vínculo selvagem (mundo selvagem), visão no escuro; Fort +11, Ref +10, Von +8; For 16, Des 17, Con 19, Int 17, Sab 16, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +17, Conhecimento (engenharia) +17, Cura +17, Iniciativa +17, Furtividade +12 (+16 em ambientes rochosos), Ofício (alvenaria) +21, Ofício (joalheria) +17, Ofício (metalurgia) +17, Percepção +17 (+21 em ambientes rochosos), Sobrevivência +17; Acerto Crítico Aprimorado (*), Ataque Poderoso, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Arma (*), Foco em Arma (*), Foco em Perícia (Ofício [alvenaria]), Fortitude Maior, Rastrear, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Tolerância, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade.

Talentos marcados com um * se aplicam às duas mãos mágicas de Belwar.

Mãos Mágicas: as mãos de Belwar foram substituídas por duas armas mágicas de adamante, uma picareta e um martelo. Essas armas permitem que Belwar lance certas magias como um mago. Para lançar uma magia através de suas armas, Belwar deve ser capaz de bater uma na outra e falar a palavra de comando *bivrip*.

Magias: 1° — *detectar portas secretas*; 2° — *amolecer terra e pedra, despedaçar*; 5° — *criar passagens*; 6° — *conto das rochas, mover terra*. PM: 34. CD: 13 + nível da magia.

Equipamento: cota de malha de mitral +1, esmeralda elemental.

Briza Do´Urden

"...era grande — enorme para os padrões drow — e roliça nos ombros e quadris. Aqueles que conheciam Briza bem o suficiente notavam que seu tamanho era meramente uma circunstância de seu temperamento; um corpo menor jamais poderia conter a raiva e o ímpeto brutal da mais nova alta sacerdotisa da Casa Do'Urden."

— A Lenda de Drizzt Vol. 1: Pátria

Briza é a irmã de Drizzt e uma alta sacerdotisa da Deusa das Aranhas. Como todas as altas sacerdotisas, é dedicada, determinada e cruel. Você pode usar estas estatísticas também para outras altas sacerdotisas.

Briza Do'Urden: elfa negra, Clériga 13, CM; Médio, desl. 9m; PV 103; CA 30 (+6 nível, +3 Des, +7 *cota de malha de mitral +2*, +3 *escudo +1*, +1 *manto das sombras*); corpo-a-corpo: *maça de adamante +1* +12 (2d6+9) ou *cabeça de cobra* +15 (1d3+11); à distância: *besta leve +1* +14 (1d8+7, 19-20); hab. canalizar energia (7d6, 3/dia), devoto (deusa das aranhas), imunidade à sono, sensibilidade à luz, visão no escuro; Fort +11, Ref +9, Von +13 (+17 contra encantamentos); For 14, Des 16, Con 16, Int 17, Sab 20, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (religião) +19, Cura +21, Identificar Magia +23, Intuição +21, Ofício (alquimia) +19, Percepção +15; Comandar, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Domínio das Aranhas, Especialização em Combate, Foco em Arma (besta leve), Foco em Arma (chicote), Fortitude Maior, Magias em Combate, Passo das Sombras, Recompensa Sádica, Usar Arma Exótica (chicote), Usar Venenos, Vontade de Ferro.

Magias de Drow (M): Brizza pode lançar *globos de luz* livremente, e pode lançar *fogo das fadas, escuridão e levitação* uma vez por dia cada.

Magias Preparadas: 0 — *detectar magia, ler magias, orientação, resistência*; 1° — *causar medo, comandar, perdição*; 2° — *curar ferimentos moderados, escuridão, força do touro*; 3° — *curar ferimentos graves, oração*; 4° — *poder divino*; 5° — *coluna de chamas, praga de insetos*; 6° — *doença plena*; 7° — *destruição rastejante*. PM: 42. CD: 15 + nível da magia.

Equipamento: besta leve +1, botas silenciosas, cabeça de cobra, cota de malha de mitral +2, escudo +1, insígnia de casa nobre (dominar animal), maça de adamante +1, manto das sombras.

Estalo

Companheiro de Drizzt durante os eventos de *Exílio*, Estalo é um pech — uma fada da terra — que foi polimorfado em ganchador. Estalo ainda mantém sua consciência, mas sabe que é questão de tempo até que sua mente se torne tão bestial quanto seu novo corpo.

Monstro 10, Grande (alto), Neutro e Bom

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +6, percepção às cegas 12m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +7.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +14 (1d8+11, 19-20) e bicada +14 (1d8+11, x3).

Habilidades: For 22, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 12, Car 12.

Dilacerar: se Estalo acertar os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+11 pontos de dano.

Maestria Terrestre: +1 nas jogadas de ataque e dano se ele e seu adversário estiverem em terra firme; –4 se ambos estiverem voando ou nadando.

Magias (M): 3° — *moldar rocha*; 6° — *conto das rochas*. *PM:* 15. *CD:* 12 + nível da magia.

Mente Primitiva: sempre que tiver seus PV reduzidos à metade, Estalo corre o risco de perder o controle. A cada rodada em que estiver com seus PV reduzidos, deve ser bem-sucedido num teste de Vontade (CD 15, +1 por teste anterior) ou sua mente se transformará na de um ganchador. Nessa forma, ele se torna Neutro e Maligno, com Int 6 e Car 8, perde sua maestria terrestre e suas magias e entra em fúria (+2 em ataque e dano, –2 na CA). Estalo recobra a consciência em 2d4 rodadas ou quando seus PV voltarem acima da metade.

Separar Aprimorado: +4 em jogadas de ataque para separar (para um bônus total de +17), causa dano dobrado contra objetos.

Sensibilidade à Luz: Estalo fica abalado (–2 em jogadas e ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) sob luz solar ou magia *luz do dia*.

GUILHERME DEI SVALDI

RAFAEL DEI SVALDI

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Frankenstein faz 200 anos, mas os corpos são de muito menos

ELE VIVE! ELE VIVE!

Amplamente considerada a obra que deu as fundações para a ficção científica, o livro *Frankenstein* (ou *O Prometeu Moderno*) está completando 200 anos de sua primeira publicação, em 1818.

A própria história por trás da história parece ter saído de um livro. A jovem **Mary Wollstonecraft**, em uma competição com seus amigos — o escritor **Percy Shelley** (com quem se casaria depois) e o poeta **Lorde Byron**, apostaram quem conseguiria escrever a história mais assustadora.

Reza a lenda que Mary teria sonhado (ou tido um pesadelo) com um cientista que cria vida e depois se arrepende ao ver a sua criação. Mas o fato é que a escritora levou dias para apresentar a sua ideia para seus companheiros e mais dois anos para terminar de escrever o seu livro e publicá-lo.

Mary Wollstonecraft Shelley, em 1818, tinha criado um dos monstros mais marcantes da literatura de terror/ficção científica, e apresentado uma história complexa, densa e profunda, com questões filosóficas e éticas sérias, num livro onde, até hoje, os leitores ficam na dúvida se o monstro é a criatura feita a partir de partes de cadáveres e animada pela eletricidade, ou o cientista que a criou.

Com uma velocidade impressionante (em termos literários) *Frankenstein* se tornou um enorme sucesso e entrou para a lista de clássicos incontestáveis. Concorrendo com criaturas saídas de lendas antigas (com séculos para se instalar na mente humana), o monstro de Frankenstein se cravou como uma das imagens mais marcantes do terror. Claro que boa parte dessa popularidade se deve a versão cinematográfica feita pelos Estúdios Universal, com a interpretação fabulosa de **Boris Karloff** e a maquiagem impressionante (para a época) do inovador **Jack Pierce**, que criaram a versão definitiva do monstro.

Um fato interessante é que o filme de 1931, dirigido por **James Whale**, não foi a primeira versão cinematográfica de Frankenstein, mas o quarto!!! O primeiro foi *Frankenstein*, um curta mudo de 16 minutos, feitos pelo estúdio de **Thomas Edison**, em 1910. Depois foram feitos *Life Without a Soul*, em 1920 (70 min., filme perdido) e *Il Mostro di Frankenstein*, filme italiano mudo, também de 1920 (39 min. também um filme perdido).

Depois da película de 1931 com Karloff, o nome "Frankenstein" entrou pra sempre na cultura popular (e do terror), mesmo que muita gente confunda (ou use) o nome para se referir ao monstro (que não tem nome no filme) e não ao sobrenome do cientista. Um monstro "novo" no cenário de terror, uma criatura feita de cadáveres agora estava ao lado de um conde vampiro, um lobisomem amaldiçoado e outros. Um posto de honra na história do cinema. E, como não poderia deixar de ser, acabou dando origem a uma série imensa de filmes derivados.

Os próprios Estúdios Universal fizeram outras produções capitalizando o nome e o monstro. Depois de *Frankenstein* em 1931, o estúdio lançou *A Noiva de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935) do mesmo diretor, onde o cientista faz uma noiva para sua criação anterior. O filme desenvolve mais a Criatura, que aprende a falar, por exemplo. *A Noiva* consegue ser um filme ainda mais marcante que o primeiro, abordando de forma sutil e delicada assuntos que deixariam a censura da época furiosa. Extremamente bem filmado e dirigido por Whale, cria o primeiro monstro clássico feminino, a Noiva, que apesar de ser considerada um monstro, não causa nenhuma morte. A personagem também tem um dos visuais mais marcantes da época, que com a interpretação de **Elsa Lanchester**, perdura até os dias de hoje.

Em seguida, a Universal lançou *O Filho de Frankenstein* (*Son of Frankenstein,* 1939) ainda com Karloff como o Monstro, mas sem o diretor Whale. No filme, um dos filhos de Victor Frankenstein encontra o trabalho de seu pai e o próprio Monstro. Mas a criatura é controlada por Ygor, ironicamente interpretado por **Bela Lugosi**. Famoso por sua interpretação do monstro protagonista em Drácula, Lugosi se recusou a fazer o papel da criação de Frankenstein, alegando que não queria um papel sem falas. Percebendo seu erro, o ator húngaro aceitou sem pestanejar o papel nessa continuação. Depois desse filme, Karloff sentiu que o Monstro havia se tornado uma caricatura, uma piada, e não quis mais fazê-lo.

Se seguiram *O Fantasma de Frankenstein* (*The Ghost of Frankenstein*, 1942), com **Lon Chaney Jr.** (de *O Lobisomem*) no papel do Monstro, imitando Karloff ao máximo; *Frankenstein encontra o Lobisomem* (*Frankenstein Meets the Wolf Man,* 1943, um dos primeiros encontros de dois filmes ou monstros protagonistas do cinema) em que Bela Lugosi agora interpretava (a contragosto) o Monstro e Lon Chaney Jr. o amaldiçoado Larry Talbot, que se tornava o Lobisomem. Em *A Mansão de Frankenstein* (*House of Frankenstein,* 1944) a prática de se juntar monstros foi expandida: um cientista louco (interpretado por Karloff) tem acesso ao trabalho do doutor Frankenstein e quer usá-lo, o que o faz ter contato com o Monstro, mas também com o Lobisomem Larry Talbot e até mesmo com o próprio conde Drácula (que, sendo bem honesto, aparece de gaiato na história). E o ciclo termina com *O Retiro de Drácula* (*House of Dracula,* 1945), onde o conde Drácula e o Lobisomem querem curar seus estados amaldiçoados usando... ciência. Isso os faz entrar em conflito (ou não) com o Monstro de Frankenstein, um cientista louco e... uma mulher corcunda.

A última investida da Universal nesse título foi *Abbott e Costello às Voltas com Fantasmas* (*Bud Abbott Lou Costello Meet Frankenstein,* 1948), comédia com os populares astros **Abbott** e **Costello** fazendo paródia dos monstros clássicos, com Bela Lugosi e Lon Chaney Jr. reprisando seus papéis como Drácula e o Lobisomem, enquanto **Glenn Strange** interpretava o Monstro de Frankenstein e **Vincent Price** fazia a voz do Homem Invisível.

Depois do final do ciclo da Universal, o tema foi deixado de lado por um tempo, e o terror em geral sofreu uma certa queda no gosto do público.

Mas, no final da década de 1950, em partes por conta da nova tecnologia Technicolor nos filmes (que deixa a cor mais vibrante, saltando da tela), a produtora britânica Hammer entrou em acordo com a Universal para poder usar seus monstros em novas versões, agora coloridas. A Universal concordou, desde que a Hammer não usasse o visual de seus monstros e criasse o seu próprio.

Foi então que a produtora britânica ressuscitou o gênero com o seu *reboot A Maldição de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein,* 1957), onde o "desconhecido" **Christopher Lee** interpretava um Monstro de Frankenstein completamente diferente do de Boris Karloff. O papel de Victor Frankenstein ficou com **Peter Cushing**, na primeira vez em que a dupla de atores contracenava. No ano seguinte, eles fizeram *O Vampiro da Noite* (*Horror of Dracula*, 1958), que imortalizou Lee como o (novo) Conde Drácula e Cushing como o padrão para o Dr. Van Helsing.

A Hammer ainda produziu mais seis filmes usando Frankenstein: *A Vingança de Frankenstein* (*The Revenge of Frankenstein,* 1958), Dr. Frankenstein escapa da sua sentença de morte, muda o nome para "Dr. Stein" e continua seus experimentos; *O Monstro de Frankenstein* (*The Evil of Frankenstein*, 1964), o Dr. Frankenstein volta pra sua cidade natal, onde continua seus experimentos e revive a criatura, mas um hipnotizador tenta controlar o Monstro; *...E Frankenstein Criou a Mulher* (*Frankenstein Created Woman,* 1967), em que o Doutor transfere a mente de um assassino para o corpo de uma mulher, a transformando numa criatura homicida; *Frankenstein Tem que Ser Destruído* (*Frankenstein Must Be Destroyed*, 1969), o bom doutor (surpreendentemente) continua seus experimentos e realiza o primeiro transplante de cérebro da história, mas tudo obviamente termina em morte e destruição; *O Horror de Frankenstein* (*The Horror of Frankenstein,* 1970), único filme sem Peter Cushing, e que basicamente reconta a história original, com **David Prowse** como o Monstro. Prowse ficou conhecido por interpretar outro "monstro" famoso do cinema: Darth Vader. E o último filme da Hammer com a criatura feita de cadáveres foi *Frankenstein e o Monstro do Inferno* (*Frankenstein and the Monster from Hell,* 1974), novamente como Prowse como o monstro, e Cushing como o Doutor F. que trabalha em uma instalação para doentes mentais, mas também, nas horas vagas, reanima mortos e costura pedaços de corpos em pacientes.

Depois dessas duas bases pra a marca Frankenstein, o monstro passou a ser uma figura esporádica em séries, animações e filmes de diversos gêneros, não apenas terror. Alguns desses foram excelentes produções, que trouxeram ideias novas e grandes atores e diretores enquanto outros... bom, eram só estranhos.

Os filmes mais bizarros de Frankenstein

Frankenstein Meets The Space Monster (1965): um andróide é mandado em uma missão especial, mas marcianos, que estão na Terra para capturar mulheres, estão impedindo os humanos de chegar no espaço e destroem a nave espacial deles, danificando o androide. Em certo ponto o androide danificado luta contra o monstro de estimação dos marcianos. Considerado o 7º pior filme já feito, só tem "Frankenstein" no título para tentar atrair público, já que o Frankenstein seria o androide danificado.

***Jesse James Meets Frankenstein's Daughter* (1966):** uma mistura de terror com faroeste, onde o famoso criminoso Jesse James encontra a neta do doutor Frankenstein, que, ao tentar ajudar um capanga de James que se feriu, acaba criando um novo Monstro de Frankenstein.

***Lady Frankenstein* (1971):** conhecido na Itália como *La Figlia di Frankenstein*, um filme de baixo orçamento e com muitos elementos eróticos, onde a filha do Doutor F. assume o trabalho do pai depois que este é morto pelo seu próprio Monstro.

***Blackenstein* (1973):** também chamado de *Black Frankenstein* e depois como *Return of Blackenstein,* esse filme é uma versão *blacksploitation* baseada vagamente na história original. Um veterano do Vietnã é transformado no Monstro e sai matando mulheres com pouca roupa.

***Flesh for Frankenstein* (1975):** também conhecido como *Andy Warhol's Frankenstein*, esse filme foi dirigido por **Paul Morrissey**, amigo de **Andy Warhol**, o grande artista e pilar do movimento da Pop Art. Aqui o doutor Frankenstein quer criar um uma raça superior, fazendo um casal de "seres perfeitos". Infelizmente, o cérebro transplantado para o corpo do "monstro" não se interessa por sexo ou reprodução. Apesar de haver quem o considerae uma comédia, o filme é bem ruim, e desperdiça o talento do grande ator **Udo Kier**.

Frankenhooker (1990): divertida e estranha comédia de terror de **Frank Henenlotter**, onde um estudante de Medicina tenta reconstruir o corpo de sua noiva decapitada usando partes de prostitutas, o que causa uma série de problemas. As situações vão piorando e ficando cada vez mais bizarras e nojentas.

E os bons filmes de Frankenstein

***O Jovem Frankenstein* (*Young Frankenstein,* 1974):** o genial **Mel Brooks** escreveu e dirigiu esse misto de paródia e homenagem ao filme original, uma das melhores e mais histéricas comédias de terror do cinema. **Gene Wilder** faz o papel do doutor Frankenstein e **Peter Boyle** é o Monstro. Filmado propositalmente em preto-e-branco, a produção usa cenários dos filmes originais da Universal, com direito a uma verdadeira avalanche de referências. Totalmente imperdível.

The Rocky Horror Picture Show (1975): a estranha e bizarre produção musical de terror e humor, que se tornou *cult*, com seus espectadores "participando" de cenas, cantando e dançando com as músicas e entrando no clima. Um jovem casal vai parar acidentalmente no castelo do Dr. Frank-N-Furter, um estranho cientista que está fazendo estranhas experiências para criar uma pessoa perfeita.

***Frankenstein de Mary Shelley* (*Frankenstein,* 1994):** dois anos depois do sucesso de *Drácula de Bram Stocker*, **Francis Ford Coppola** produziu uma nova versão deste clássico do terror, com **Kenneth Branagh** na direção e no papel do doutor Victor Frankenstein. Nessa nova recontagem da história, o papel do Monstro foi interpretado por **Robert De Niro**.

***O Exército de Frankenstein* (*Frankenstein's Army,* 2013):** produção interessante, onde um grupo de soldados russos encontram um laboratório nazista secreto no final da Segunda Guerra. Lá, cientistas alemães usaram o diário do lendário doutor Victor Frankenstein para criar supersoldados.

Curiosidade: o visual de Monstro de Frankenstein clássico, aquele criado por Jack Pierce para Boris Karloff para o *Frankenstein* de 1931, foi a inspiração que o desenhista **Jack Kirby** usou para criar a aparência do personagem Hulk, em 1962.

ROGERIO SALADINO

Arte de Enrico Tomasetti

MONSTER CHEFE

MIMICASA

Sambúrdia é um reino famoso por sua história conturbada, com inúmeros incidentes incomuns. Também berço natal de conjuradores famosos, como o necromante Vladislav Tpish e o arquimago Vectorius. A mimicasa reúne esses dois elementos numa história trágica.

Depois da passagem da coluna da Tormenta pelo reino em 1404, Sambúrdia nunca mais foi a mesma. Alguns de seus habitantes ilustres começaram a buscar meios para defender suas terras, para que a catástrofe nunca mais se repetisse. Ayvher McLochann, uma maga, fez o melhor que pôde, mas testemunhou as mortes de seus colegas aventureiros e centenas de inocentes. Marcada, mas sobrevivente, passou a viajar por Arton, em uma longa pesquisa sobre defesas automatizadas —construtos que pudessem fazer a diferença na defesa de uma cidade.

Trabalhou com os artífices de Coridrian, sendo parte do esforço de guerra **contra o Mestre Arsenal**. Após a derrota do Kishin e o desmantelamento do Colosso Coridrian, ela fez algo que poucos magos de Sambúrdia fazem: retornou à terra natal. Esse talvez tenha sido seu erro.

Poucos sabem o que realmente aconteceu durante as pesquisas de Ayvher. Talvez tenha sido a imprudente combinação entre as forças elementais habitando e controlando uma fortificação, como num golem de proporções habitacionais, e a natureza maliciosa e imprevisível de vários monstros conhecidos como mímicos, usados para fornecer habilidades de transformação. Talvez a própria maga, lentamente enlouquecida pelo isolamento e alienação, tenha criado o monstro numa tentativa de se perpetuar. Seja como for, um construto de poder terrível e insidioso passou a predar as estradas de Sambúrdia. Ela já foi chamada de Último Refúgio, Residência do Silêncio Copioso, Casa das Réplicas e Morada do Silêncio. Mas os poucos que de fato a encontraram e sobreviveram sabem que ela mesma tem um nome que prefere usar ao se apresentar às suas vítimas aterrorizadas em seus momentos finais.

Ela é a mimicasa.

Mimicasa — ND 18

À primeira vista, a mimicasa parece uma construção comum. Pode ser um celeiro, mansão, estalagem, cervejaria… em geral ela escolhe uma aparência inconspícua para o local em que está; próxima a campos cultivados, vai preferir parecer um silo de grãos, celeiro ou moinho, enquanto que nos arredores de uma cidade ou à beira de uma estrada vai preferir a forma de uma taverna, entreposto ou estalagem.

Ela consegue se mover lentamente em circunstâncias normais, se arrastando — mas caso necessário pode criar centenas de pequenas patas que podem leva-la em altas velocidades (em termos de regras, usando testes de Atletismo para correr). Como ela nunca se cansa, em geral é capaz de fugir de heróis que consigam ameaça-la. Sua dieta é completamente variada: ela pode consumir qualquer tipo de matéria orgânica, dando preferência a material em decomposição. Esse é um dos motivos que leva a mimicasa a atrair vítimas, para consumi-las. Talvez sua inteligência maliciosa também seja o motivo que a leva a atacar e matar — não para sobreviver, mas por mera diversão distorcida…

Além de se parecer com uma construção, a criatura pode gerar réplicas de qualquer criatura que tenha consumido. Porém, as réplicas devem sempre estar de algum modo em contato com alguma superfície da mimicasa, impedindo-a de simular réplicas capazes de voar. Em geral, as réplicas não agem como criaturas muito inteligentes — elas não conseguem falar. Uma única réplica especial fica "presa" a uma longa cauda ou tentáculo; em geral ela toma a forma de Ayvher, a maga, e é capaz de falar e entender qualquer idioma. Em geral, é a réplica de Ayvher que lida com os visitantes, levando-os ao interior da mimicasa para uma morte horrível.

Construto 30, Colossal (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +34, visão no escuro.

Classe de Armadura: 42 (+15 nível, +30 natural, –5 Des, –8 tamanho).

Pontos de Vida: 650.

Resistências: Fort +15, Ref +10, Von +16, cura acelerada 5/adamante, imunidades de construto (exceto encantamento), imunidade a ácido e magia, redução de dano (veja em disfarce mímico).

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-corpo: 1d10 réplicas +32 (2d8+32; corte, perfuração ou esmagamento à escolha).

Habilidades: For 45, Des 1, Con –, Int 19, Sab 13, Car 13.

Perícias: Atletismo +50, Conhecimento (qualquer) +37, Enganação +34, Intuição +34, Ofício (qualquer) +37.

Ataque Furtivo: a mimicasa causa 9d6 pontos de dano adicional a cada ataque bem-sucedido contra um oponente desprevenido ou flanqueado.

Corpo-Armadilha: a mimicasa é oca, e criaturas de tamanho Enorme ou menor podem entrar em seu interior, um espaço de 9m x 9m. Como uma reação, a mimicasa pode causar 10d8+15 pontos de dano de ácido em qualquer criatura em seu interior, mas apenas uma vez por rodada. Ela também pode escolher se "fechar" como uma reação, efetivamente aprisionando criaturas em seu interior. É possível escapar causando 30 pontos de dano de qualquer tipo, formando uma abertura que permite a fuga da criatura que causou o dano, e que se fecha imediatamente. Outras criaturas deverão abrir seu próprio caminho.

Disfarce Mímico: a mimicasa pode se parecer com qualquer tipo de construção de tamanho Colossal, mudando de forma como uma ação completa. De acordo com o tipo de construção simulada, ela recebe redução de dano equivalente ao material externo (RD 5 para madeira, RD 8 para pedra e RD 10 para metal). Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 50) para notar que a mimicasa é uma criatura, e não uma construção. O grupo tem direito a três testes, de Diplomacia, Intuição e Obter Informação, todos com CD 25. Para cada sucesso, a CD do teste de Percepção diminui em 5. Entretanto, duas ou mais falhas fazem a mimicasa ativar seu corpo-armadilha (veja ao lado).

Imunidade a Magias: a mimicasa é imune a magia, com as seguintes exceções. Em vez de seu efeito normal, magias de encantamento deixam a mimicasa confusa por 1d4 rodadas, e causam 2d6 de dano de essência em seu conjurador, num choque de retorno. Em vez de seu efeito normal, efeitos de medo deixam a mimicasa atordoada por 1 rodada (ignorando sua imunidade).

Réplicas: quando entra em combate, a mimicasa pode fazer suas réplicas atacarem criaturas dentro de si ou de seu alcance (a até 9m). A cada rodada, no início do turno da mimicasa, role 1d10: esse número de réplicas estará disponível para atacar (réplicas restantes ficam paradas, inúteis, ou novas réplicas surgem). Apenas duas réplicas podem atacar um único personagem por vez. A mimicasa sempre tenta posicionar as réplicas naquela rodada de modo a receber bônus por flanquear e causar seu dano adicional por ataque furtivo. As réplicas não são criaturas e não oferecem cobertura ou camuflagem. Elas podem ser atacadas, tendo a mesma CA e resistências da mimicasa; todo dano às réplicas é subtraído diretamente da mimicasa.

Tesouro: triplo do padrão.

ÁLVARO FREITAS

*Este monstro foi criado ao vivo pelos chefs do programa Monster Chefe e seus espectadores. Clique **aqui** para assistir ao episódio da Mimicasa.*

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton
Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo

Disponível em versões física e digital
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
JAMBÔ

ENCONTRO ALEATÓRIO

AFROFUTURISMO

Como aprender com o movimento que coloca o negro em seu lugar na literatura fantástica

"Os nomes que essa gente nos dá... como se nos conhecessem, ou aos nossos feitos, melhor do que nossos pais. São pessoas sem imaginação, Dr. Franklin. Para eles, somos apenas sombras de sua própria glória, nunca nós mesmos. Belos e originais. Não há nada de original em ser 'Bruce Banner negro' as prisões estão cheias de Bruce Banners Negros. Imagino que saiba."

Rei T'Challa — arco Pantera Negra, Vingadores do Novo Mundo

Um rei precisa ser sábio. Precisa saber o que dizer para os seus irmãos e irmãs. A frase de T'Challa no arco *Vingadores do Novo Mundo* nos mostra uma face silenciada no mundo da cultura pop e consequentemente em vários jogos de RPG.

Mas, vamos ao princípio.

Buscando escutar o silêncio de outras eras

Escrevi na minha coluna no **Jornal Empoderado** sobre minha experiência com o livro da **Ursula K. LeGuin**, "A Mão Esquerda da Escuridão", sobre o choque ao saber que um dos personagens, Genly Ai, emissário de uma confederação planetária, era um homem negro. Ou seja, um cara parecido comigo. A informação surge na narrativa de forma natural, mas eu seguia lendo pensando em um homem branco. Afinal, em meu imaginário, o protagonismo, o heroísmo, pertence ao homem branco. Preferencialmente em um padrão heteronormativo. A escritora nigeriana-americana **Nnedi Okorafor** diz que não lia ficções científicas quando criança e que a ausência de seu interesse estava no fato dela, uma mulher negra, não se identificar com livros de grandes escritores como **Júlio Verne, Tolkien, Assimov**.

A ficção científica, a fantasia e a ficção especulativa não pensam em corpos negros. E quando esses se fazem presentes nas narrativas, ficamos surpresos, ou não somos amplamente contemplados. A celeuma (eufemismo para racismo) envolvendo a composição do elenco da peça teatral no universo criado por **J.K Howling**, *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada*, é um excelente exemplo: a atriz **Noma Dumenzweni** foi escolhida para o papel de Hermione, acarretando uma série de reações racistas pela web. E tudo isso em nome de uma pretensa "essência" da obra. Embora nos filmes a personagem tenha sido interpretada por Emma Watson (que é branca), a própria autora lembra que em sua descrição nos livros não havia nada que determinasse a cor da pele de Hermione. Ou seja: a crítica de alguns fãs está fundamentada na premissa de que mulheres negras não podem assumir um papel tão importante.

O modo como aprendemos a notar nossos personagens e nossas histórias favoritas, nos ensinou a padronizar olhares e isso não é gratuito. Ou seja, é preciso fugir daquilo que a escritora nigeriana **Chimamanda Ngozi Adichie**: é preciso romper com a ideia de uma história única.

Fiz essa longa digressão e você deve estar se perguntando: mas onde está o afrofuturismo nisso tudo? E qual a relação com o jogos de RPG? O Afrofuturismo nos ajuda a romper com a ideia que se tornou comum, principalmente nas ficções: o futuro também pertence ao negro. Mas não como o herói que morre com uma bala na cabeça depois de derrotar todos os zumbis, nem como alívio cômico, muito menos no estereótipo hipersexualizado e infantilizado.

O Afrofuturismo nos coloca como donos e donas de nossas próprias narrativas.

Vozes do passado, presente e futuro

Em meio a euforia causada pelo filme *Pantera Negra*, muitas pessoas gostam de perguntar o que é o afrofuturismo. Antes de mais nada, não podemos esquecer, conceitos são meios para pensar nas coisas e não fins em si mesmos. Não podemos esquecer também que afrofuturismo não é meramente um movimento literário: as reflexões, ações estão sendo construídas nas diversas faces do campo da arte, em dialogo com diferentes campos e mídias.

Outra curiosidade antes do conceito: o termo foi cunhado por um cara chamado **Mark Dery** na década de 1990 e seu principal questionamento nasce no momento em que obras como *Neuromancer* (mais um livro importantíssimo para nós RPGistas) ganhavam destaque, mas existia um grande silêncio sobre a presença de autores e autoras negras na cena cyberpunk, por exemplo. O movimento parece responder às inquietações de Dery.

Retomando o nosso ponto de partida, em seu livro *Afrofuturism — The World of Black Sci-fi and Fantasy Culture*,

ENCONTRO ALEATÓRIO

Ytasha L. Womack apresenta uma perspectiva que contribui para essa reflexão. Segundo a autora, afrofuturismo "é a interseção da imaginação, tecnologia, o futuro, e libertação". Na mesma obra, a escritora segue na interlocução com a afrofuturista **Ingrid LaFleur**, dizendo que se trata de uma forma de imaginar o futuro a partir das lentes da cultura negra. Essas duas afirmações são bem interessantes, pois estamos falando da possibilidade de ficções serem construídas pelo olhar de pretos e pretas, não simplesmente a partir da inserção de um protagonista negro em uma história. É mais complexo e interessante que isso: trata-se de inserir contextos, cultura, espiritualidade, ancestralidade...

Um bom exemplo está no já citado *Pantera Negra*. Temos grandes papéis construídos para heróis, heroínas e vilões, mas tudo isso acontece de forma muito bem aprofundada, ou seja, temos atores e atrizes negras vivendo papéis diferentes dos quais fomos ensinados a notar: reis, rainhas, guerreiras, cientistas e outros. Contudo, a lente do afrofuturismo apresenta mais camadas para esse filme, afinal, Wakanda não é meramente uma idealização de africanos e seus descendentes dentro e fora do continente, não se trata meramente de uma narrativa com alta tecnologia, em um lugar improvável — conforme pensam na cúpula na ONU no pós-crédito do filme — , muito menos de mais uma ficção científica com pessoas negras para completar seu elenco.

Pantera Negra nos convida a (re)pensar a forma como pessoas melaninadas (alô, **Fábio Kabral**!) são representadas no cinema, na literatura, nos livros didáticos, nas streams de RPG. O filme nos ajuda a pensar nas histórias em que o continente africano e seus filhos e filhas em diáspora pelo mundo, foram e são protagonistas. Nos ajuda a lembrar da Necrópole de Gizé no Egito e todas as suas técnicas avançadas e organização social amplamente desenvolvida. Nos ajuda a lembrar que no mesmo momento que a Europa medieval acontecia, no continente africano a cidade de Benim e suas grandes muralhas — uma sociedade amplamente desenvolvida — também existia.

O afrofuturismo é a nossa forma de (re)conhecer um continente que foi o berço da civilização, ciência, tecnologia e filosofia, e que viu nascer grandes impérios, que possui uma diversidade enorme de grupos étnicos e que mesmo sofrendo com o processo colonizador, se reinventou, resistiu. Ou seja, os ajuda a perceber que existem diferentes histórias sobre o continente, sobre seus descendentes que estão fora do continente, antes, durante e depois de sua colonização.

Obviamente o movimento não começa e nem acaba em *Pantera Negra*. Por se tratar de um movimento plural, é possível destacar outros autores facilmente. O artista **Sun Ra**, por exemplo, já enveredava pelos conceitos abordados pelo afrofuturismo antes mesmo da definição cunhada por Mark Dery. A escritora **Octavia Butler** e o escritor **Samuel Delany** também já construíram suas narrativas levando em consideração as premissas discutidas pelo movimento. Também destaco as escritoras **N.K Jemisin** (ganhadora de TRÊS Hugo Awards consecutivos, um para cada volume de sua trilogia *Broken Earth*)**, Nnedi Okorafor, Nalo Hopkinson** e **Alaya Dawn Johnson**.Na música é importante citar as cantoras **Janelle Monaé** e **Ellen Oléria**.

No Brasil o movimento está ganhando corpo e uma das principais referências é o escritor **Fábio Kabral**. O autor do livro *Caçador Cibernético da rua Treze* (que, aliás, deveria ser leitura obrigatória entre RPGistas) é um dos nomes que está ajudando a pensar no afrofuturismo como via de reflexão de muitas escritoras, blogueiras, artistas e educadores. Outra escritora importante no Brasil é a carioca **Lu Ain-Zaila**, autora das obras *Brasil 2408* e *Sankofia*, além de vários contos com a mesma temática.

Cores e valores: ideias para história

O mundo do RPG ainda não possui produções nacionais dialogando com o afrofuturismo. Já nos EUA notamos os autores do *Ki Khanga*, jogo escrito por **Balogun Ojetade** e **Milton Davis**. O cenário é uma belíssima imersão no mundo do gênero *sword and soul*, uma reinvenção do gênero clássico que deu origem a jogos como *D&D* (o famoso *sword and sorcery*). Aliás, já é possível perceber a existência de uma cena negra, construindo eventos da e para a comunidade negra, com espaçoa para RPG, cosplay, quadrinhos, etc. Mas, a partir dessas reflexões, quantos ganchos para novas histórias podemos pensar? Quais cenários podem render boas campanhas para de RPG?

Primeiramente, é preciso deixar expressa a intenção da aventura que você quer jogar (não se esqueça do texto publicado na edição passada sobre mesas seguras). Todas as pessoas envolvidas precisam ter maturidade no trato dos temas que vão surgindo, afinal, a cosmologia africana e afrobrasileira sempre foi marginalizada em nossa cultura. Basta lembrar o número de terreiros de candomblé que sofrem com ataques racistas.

Um primeiro gancho para história pode ser pensado para o nosso *Tormenta RPG*! O mapa de Arton é muito grande! Nem todas as áreas estão demarcadas. Novos lugares podem ser descobertos e uma cultura de fantasia negra não precisa ser confinada a um único lugar. Imagine se um desses lugares desconhecidos fosse um reino mais desenvolvimento socialmente em que seus habitandtes desconhecessem o culto às divindades do Panteão. As pessoas deste lugar possuem uma relação ainda mais orgânica com os elementos da natureza e suas divindades se manifestam tomando carne e osso. O contato é assim porque as divindades possuem uma relação ancestral e sempre que convocados se fazem presentes em sua vida cotidiana, ajudando e aconselhando.

Ainda em *Tormenta*, outra inspiração está nas Grande Savana, território até hoje pouco explorado pelos autores e, por isso, prato cheio para mestres. Seria o lugar ideial para um povo inspirado nos nômades presentes em *Quem Teme a Morte*, de Nnedi Okorafor. Imagine que eles possuem todo conhecimento da Grande Savana, inclusive prevendo onde a Tormenta poderá surgir. Além disso, carregariam consigo um apreço ímpar pelo conhecimento e uma capacidade fora do comum de interlocução com outros grupos étnicos, formando sábios e diplomatas.

A fantasia urbana também pode ser uma excelente inspiração para um amplo cenário em uma perspectiva afrofuturista. Em *Sombras Urbanas*, por exemplo, podemos ter uma campanha que acontece na cidade de Belo Horizonte, que possui uma grande relação com os terreiros de candomblé, centros de Umbanda, grupos de congado. Essa cidade possui relações profundas com nossos ancestrais e os ecos da cidade ainda podem ser ouvidos.

Cenários supers, como ***Mutantes e Malfeitores***, podem render boas histórias. Algo na famosa Wakanda, amplamente avançada, com diferentes grupos étnicos, muitas descobertas, mas também muitas contradições. A inspiração pode ser o arco escrito por **Ta-Nehisi Coates**, que nos mostra um país amplamente dividido, vivendo seus problemas internos que não podem ser resolvidos somente pelo seu rei. Novos heróis podem surgir em Wakanda, ou heróis que possuem uma forte relação com o país podem ajudar.

O fim e o começo

O afrofuturismo pode inspirar a construção de novas aventuras e ajudar a atrair novas pessoas. Pode ajudar ainda mais a pensar no RPG como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

Contudo, é preciso salientar: precisamos de novos cenários afrocentrados, cenários pensados nas culturas tradicionais do país. Os passos iniciais foram dados, espaços para reflexões sobre o tema também. Vamos ocupando e criando novos conteúdos.

Novas inspirações sempre podem render boas histórias. O mais importante é destacar que o protagonismo é negro e que seu lugar não é só na superfície. Leve em conta que a base narrativa do afrofuturismo é muito diferente daquela que conhecemos. E lembre-se que a cosmologia africana e afro-brasileira são importantíssimas para contarmos histórias que humanizem pretos e pretas, nossos ancestrais, nossas dores, nossos sonhos e nossas belezas.

LUCIANO JORGE DE JESUS

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

C.A.R

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs pós-apocalípticos ou que comportem o gênero — *Contra Cthulhu, Mutant: Ano Zero, Savage Worlds*, e outros cenários e sistemas.

É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *C.A.R* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Corra que a polícia vem aí!

Durante o dia, os personagens dirigem por uma autopista antiga, livre, sem obstáculos. Pergunte a que velocidade estão dirigindo.

Se estiverem a mais de 60 km/h ouvem uma sirene. No retrovisor há uma viatura blindada! Um dos dois homens nos bancos da frente, vestindo uniforme, ordena que encostem. Caso os personagens desobedeçam, a viatura dispara um tiro de alerta com seu canhão frontal.

Os personagens podem lutar contra os policiais na estrada ou parar e confrontá-los. Neste caso, os policiais tentam se aproximar, armas na mão, mas não atiram, a menos que sejam atacados. As fardas que vestem são muito antigas e foram remendadas e tingidas várias vezes. Um deles é um homem autoritário, que pede por documentos. O outro é conciliador e argumenta que embora as leis do mundo antigo sejam sagradas, novas leis vigoram e eles podem se livrar da multa se concordarem em ir com eles até seu quartel para que se registrem e ganhem carteiras de motorista provisórias (!). O policial está falando sério e não está enganando o grupo. Desnecessário, dizer, porém, que policiais não existiram por um bom número de anos e é preciso enfatizar que tudo isso é inusitado para o grupo.

Num conflito, os policiais tentam render os personagens e levá-los algemados. Se os jogadores renderem os policiais, eles falarão sobre a comunidade de qual vêm, não muito longe dali. Os policiais carregam armas consigo e não há nada dentro da viatura, exceto um rádio e um mapa rodoviário que indica a comunidade.

Por outro lado, se os personagens estão a pé, ou estavam dentro do limite de velocidade, os policiais se aproximam com a sirene desligada. A abordagem é mais amistosa. Informam polidamente que vigora um toque de recolher e que não vaguem por aí depois do anoitecer, sob o risco de serem presos ou vítima de hostis. Além disso, o grupo é convidado a visitar a comunidade, onde podem passar a noite, caso não tenham onde ficar, desde que deixem as armas sob custódia durante a visita.

Viajar a noite ou matar os policiais atrai outras patrulhas e torna o grupo procurado na região.

A estrada tomada

O local de origem dos policiais é uma comunidade fortificada. Ela fica numa rodovia ladeada por paredes de concreto em cada margem. Os veículos policiais são estacionados antes de chegar à estrada em si, numa guarita fortificada com 2d6+3 guardas armados. O resto do caminho é feito a pé. Se o grupo estiver acompanhado dos policiais, os guardas da guarita alertam para ficarem atentos à presença de hostis no caminho. Se estiver desacompanhado, os guardas abrem fogo contra os personagens.

Antes de o mundo acabar, a estrada foi uma cena de congestionamento com pessoas tentando dirigir para fora de centros urbanos e terminava num bloqueio policial — onde hoje fica a guarita. A comunidade fica rodovia adentro, no sentido oposto ao fluxo dos carros. O combustível dos veículos e seus utensílios foram pilhados há muito tempo. Existe só uma coisa digna de nota na estrada: um carro de passeio marcado por símbolos religiosos.

O carro é considerado assombrado e nunca foi pilhado. Contém os corpos de uma família que ia acampar. Foi assassinada pelo motorista, que depois cometeu suicídio. Dentro do carro há uma arma de fogo, um kit de ferramentas, lanternas, tendas, mochilas, roupas e um ursinho de pelúcia. Saquear o veículo torna quem realizou o ato uma pessoa vil aos olhos dos habitantes da região.

Enquanto os personagens atravessam a estrada, são atacados por um grupo de hostis — podem ser bandidos, canibais, fanáticos, zumbis ou o que mais se adequar ao cenário do jogo. Estão se escondendo debaixo dos carros e é preciso sobreviver ao ataque para continuar o trajeto.

Culto do Apoio Rodoviário

A comunidade à frente é uma singela maravilha arquitetônica do passado: um posto de serviço de beira de estrada que não foi construído na beira da estrada, e sim, acima dela! Semelhante a um viaduto, os elevadores que davam acesso à construção estão desativados. Ela é acessada por escadas retráteis. O lugar é mantido em bom estado e foi convertido numa fortaleza habitada por algumas famílias. Seu interior — farmácia, livraria, loja de brinquedos, restaurantes, armazéns e escritórios — foi respectivamente convertido num consultório médico, biblioteca, auto-escola, salões comunais, dormitórios e num quartel. As famílias que habitam aqui são descendentes de vigilantes rodoviários que trabalhavam no bloqueio da estrada quando a civilização caiu. Elas produzem sua energia com geradores e conseguem mantimentos com camponeses e caçadores da região, em troca de proteção, governando numa espécie de sistema feudal.

Os policiais do culto do apoio rodoviário seguem as leis de trânsito do mundo antigo com fervor religioso e são idealistas sinceros: enxergam a si mesmos como paladinos das estradas e guardiões de valores ancestrais!

A descoberta da comunidade garante várias possibilidades: um novo lar ou um porto seguro entre aventuras, uma facção que poderá ser convencida a ajudar outras comunidades, assim como potencial alvo para mal-intencionados. Se os personagens são recebidos como amigos ou inimigos pela comunidade ao fim da aventura, depende de suas ações e do que aconteceu durante a sessão.

Personagens bem recebidos que tenham veículos, ganham carteiras de motorista provisórias com validad e de um mês, tempo o bastante para que resolvam seus assuntos na comunidade e partam. Caso queiram dirigir livremente pela região ou se unir a comunidade, no entanto, devem se inscrever na auto-escola e receber aulas de direção...

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

Uma nova seita para enfrentar seus heróis de *Tormenta RPG*

AS IRMÃS DA ESCAMA NEGRA

CHEFE DE FASE

Antes de ser banido do Panteão, Kallyadranoch era uma divindade de grande poder. E, embora fosse o Deus dos Dragões, a força que emanava era capaz de gerar seguidores até mesmo entre indivíduos de outras raças. Entre estes estavam as Irmãs da Escama Negra, uma ordem fundada por medusas feiticeiras que herdaram seu poder e dedicaram suas vidas a seguir Kallyadranoch.

A história das Irmãs da Escama Negra é antiga, e começa muito antes do Deus dos Dragões tramar a revolta que resultou em seu banimento. Sob a forma de um dragão negro, Kallyadranoch se envolveu com uma medusa chamada Acalântis, uma sábia notável que vivia em uma caverna isolada em Lamnor. Desse encontro resultaram três filhas gêmeas, Actéia, Hemera e Ilítia. Cada uma das crianças trazia consigo, escondida em algum lugar da pele, uma marca na forma do símbolo sagrado do Terceiro. O símbolo de sua herança.

Já na adolescência se tornaram feiticeiras competentes, algo que creditavam à sua marca divina. Gratas pelo presente que receberam e reconhecendo sua missão, as A palavra precisava ser espalhada. Elas eram as escolhidas para fazer do Deus Dragão o líder do Panteão.

Aos poucos, os discursos de exaltação da tríade alcançaram outras medusas, e uma ordem de feiticeiras dedicada a Kallyadranoch foi formada.

Assim como suas fundadoras, a ordem nasceu na caverna que fora o lar de Acalântis, longe dos olhares da civilização. Seu objetivo, entretanto, ia muito além dali ou dos ermos de um pequeno reino. Para as irmãs, a prova máxima de devoção era presentear seu pai com aquilo que ele mais valorizava: poder. Conforme a ordem crescia, as três enviaram suas seguidoras para todos os reinios conhecidos. Sua missão era espalhar a palavra do Deus Dragão espalhando sua influência a qualquer custo. Para elas, não havia limites na busca de poder para Kallyadranoch.

Algumas irmãs agiam em conjunto com clérigos do Deus dragão, enquanto outras buscavam posições em que pudessem influenciar ou manipular nobres e ricos. Fosse como conselheiras, aventureiras, amantes ou campeãs, as irmãs da Escama Negra levaram a palavra de Kallyadranoch para diversos recantos de Arton.

A queda do dragão

Com a Revolta dos Três, Kallyadranoch foi banido de seu lugar no Panteão e apagado da memória de todos. Ou quase todos.

No momento da queda do deus, Actéia, Hemera e Ilítia sentiram a marca de nascença arder, queimar. Aos poucos, uma energia se espalhou pelo corpo de cada uma delas, enrijecendo braços, pernas, pescoço. Como num reflexo da sentença do pai, as três medusas se viram igualmente aprisionadas: seus corpos foram transformados em pedra.

Assim como os demais artonianos, as outras irmãs da Escama Negra também esqueceram a existência de seu patrono e, sem própósito, a ordem se dissolveu.

A ordem hoje

O que parecia uma punição era, na verdade, um plano do Terceiro Deus. Sabendo que cada discípulo seu seria caçado pelos guerreiros sagrados dos outros deuses, Kallyadranoch usou seu poder para preservar suas filhas. Com a volta do deus ao Panteão, elas também voltaram a vida.

O que encontraram foi uma Arton, um continente tomado por goblinoides e um Reinado muito mais frutífero ao norte, onde se estabeleceram. Sim, suas discípulas estavam mortas, mas mais do que nunca era a hora de reerguer as Irmãs da Escama Negra.

Hoje o crescimento da ordem segue de forma lenta e constante, de modo menos aberto do nos tempos de outrora. A Arton em que as irmãs se viram obrigadas a viver é muito diferente da que estavam acostumadas e isso tem seu preço.

Você pode usar qualquer uma das gêmeas (ou as três) como oponentes do seu grupo; elas estariam vagando pelo Reinado em busca de novas discípulas e seguidoras, ou reunidas com novas irmãs. Embora seus métodos sejam em alguns pontos parecidos, as irmãs da Escama Negra não são sszzaaszitas. Elas não querem esconder sua fé, nem o culto a Kallyadra embora reconheçam que o mundo atual exija um pouco de subterfúgio e enganação.

Apesar disso, elas acreditam que o Deus Dragão nasceu para governar. Liderar o Panteão. E um líder não pode se esconder.

As Irmãs da Escama

Todas as irmãs da escama são medusas feiticeiras, e desde que ingressam na ordem são preparadas para abraçar de corpo e espírito o poder de Kallyadranoch.

Irmã da Escama Negra: medusa, feiticeira 5, Discípulo do Dragão 3, LM; ND 8; Médio, desl. 9m; PV 50; CA 22 (+4 nível, +3 natural, +3 Destreza, +2 *anel de proteção +2*); corpo-a-corpo: garra +7 (1d4+4) ou garras +5/+5 (1d4+4), mordida +5 (1d6+4) e serpentes +5 (1d4+4); à distância: *arco curto +1* +9 (1d6+5); hab. armas dracônicas, benção do dragão (poder mágico), escamas +1, herança do dragão (For +2), linhagem sobrenatural (dracônica), olhar atordoante, redução de dano 3, serpentes, sopro, veneno, visão no escuro; Fort +5, Ref +7, Von +8; For 10, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 20.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +11, Identificar Magia +11; Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos, Devoto (Kallyadranoch; *orientação*), Foco em Arma (arco curto), Usar Armas Simples, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Sopro: a medusa pode disparar um sopro de energia que atinge um cone de 9m e causa 3d10 pontos de dano de energia negativa (Ref CD 14 reduz à metade). Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Serpentes: os cabelos de serpentes da medusa podem ser usados como uma arma natural (dano 1d4 sem modificador de Força, perfuração). Todas as serpentes contam como um único ataque conjunto (não podem ser dirigidas contra alvos diferentes).

Veneno: um ataque bem-sucedido da medusa com suas serpentes exige da vítima um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, a vítima sofre dano de 1d4 pontos de Força.

Olhar Atordoante: uma vez por dia, como uma ação livre, uma medusa pode tentar atordoar uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 19) para evitar o efeito. Se falhar, fica atordoada (incapaz de agir e desprevenida; CA–4) durante uma rodada.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *mãos mágicas, pasmar, raio de fogo, resistência;* 1° — *armadura arcana, ataque certeiro, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, queda suave, recuo acelerado, salto;* 2° — *agilidade do gato, esplendor da águia;* 3° — *velocidade, voo;* 4° — *drenar temporário, pele rochosa*. PM: 29. CD: 15 + nível da magia.

Equipamento: arco curto +1, anel de proteção +2, braçadeiras da escama, sopro negro x3.

Actéia, Hemera e Ilítia

Com o retorno de Kallyadranoch ao Panteão, as três irmãs originais deixaram sua condição de estátuas e retornaram à vida.

Actéia, Hemera e Ilítia: meia-medusa meia-dragão, feiticeira 7, Discípulo do Dragão 10, LM; ND 17; Médio, desl. 9m, voo 18m; PV 173; CA 32 (+8 nível, +6 natural, +5 Destreza, +3 *anel de proteção +3*); corpo-a-corpo: garra +14 (1d4+12) ou garras +12/+12 (1d4+12), mordida +12 (1d6+12) e serpentes +12 (1d6+8); à distância: *arco curto +3* +19 (1d6+11); hab. apoteose dracônica, armas dracônicas, asas, benção do dragão (poder mágico), escamas +4, herança do dragão (For +4, Con +4), imunidade a sono, paralisia e energia negativa, presença aterradora (CD 27), redução de dano 6, linhagem sobrenatural (dracônica), olhar atordoante, percepção às cegas 9m, serpentes, sopro, veneno, visão no escuro; Fort +12, Ref +13, Von +13; For 18, Des 21, Con 18, Int 15, Sab 17, Car 26.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +22, Identificar Magia +22, Intimidação +28, Ofício +22; Ataques Múltiplos, Devoto (Kallyadranoch; *orientação*), Domínio da Magia, Foco em Arma (arco curto), Magia em Combate, Olhar Paralisante, Olhar Paralisante Aprimorado (CD 27), Olhar Paralisante (CD 27), Serpentes Dracônicas, Usar Armas Simples, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Sopro: medusa pode disparar um sopro de energia que atinge um cone de 9m e causa 10d10 pontos de dano de energia negativa (Ref CD 25 reduz à metade). Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia.

Serpentes: os cabelos de serpentes da medusa podem ser usados como uma arma natural (dano 1d4 sem modificador de Força, perfuração). Todas as serpentes contam como um único ataque conjunto (não podem ser dirigidas contra alvos diferentes).

Veneno: um ataque bem-sucedido da medusa com suas serpentes exige da vítima um teste de Fortitude (CD 23). Em caso de falha, a vítima sofre dano de 1d6 pontos de Força.

Olhar Atordoante: uma vez por dia, como uma ação livre, uma medusa pode tentar atordoar uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 27) para evitar o efeito. Se falhar, fica atordoada (incapaz de agir e desprevenida; CA–4) durante uma rodada.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *mãos mágicas, pasmar, raio de fogo, resistência;* 1° — *armadura arcana, ataque certeiro, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, mísseis mágicos, queda suave, recuo acelerado, salto, toque macabro;* 2° — *agilidade do gato, esplendor da águia;* 3° — *velocidade, voo;* 4° — *drenar temporário, pele rochosa;* 5° — *cone glacial, dominar pessoas;* 6° — *corrente de relâmpagos, transformação de guerra;* 7° — *bola de fogo controlável, reverter magia;* 8° — *instante de presciência, evaporação;* 9° — *dominar monstro.* PM: 59. CD: 19 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +3, arco curto +3, flechas da escama x10, *máscara de ébano, sopro negro* x3.

As obras das irmãs

Como presente de seu pai por sua devoção, cada uma das irmãs originais recebeu o dom e o conhecimento para criar um item mágico específico. Conforme uma irmã avança dentro da ordem, recebe um destes itens como recompensa por sua dedicação.

Braçadeiras da Escama. Essas braçadeiras de aço escurecido são entalhadas de forma a parecer escamas de dragão. Elas fortalecem as escamas (ou outra forma de armadura natural) do usuário, concedendo redução de dano igual ao seu bônus de armadura natural (máximo de RD 10). As braçadeiras da escama foram criadas por Actéia, e são dadas a todas as irmãs que ingressam na ordem.

Sopro Negro. Este pó acinzentado, produzido através de ossos corroídos pelo sopro de um dragão negro, potencializa o sopro do usuário. O pó pode ser inalado como parte de um ataque de sopro, e aumenta o dano desse ataque em 1 dado e a CD para resistir a ele em +2. O sopro negro foi criado por Hemera, e é dado a todas as irmãs que atingem o 3° nível de discípulo do dragão.

Máscara de Ébano. Essa máscara negra assemelha-se ao rosto estilizado de um dragão negro. A máscara fortalece os poderes mágicos e naturais do usuário, aumentando a CD para resistir às suas magias e habilidades em +1. Além disso, ela concede a presença aterradora de um dragão adulto; qualquer criatura a até 60m do usuário deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível + modificador de Carisma). Em caso de falha, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade.

Novo talento: Serpentes Dracônicas

As serpentes que formam seus cabelos adquirem parte do seu poder dracônico.

Pré-requisito: Medusa, linhagem dracônica.

Benefício: as serpentes que formam seus cabelos adquirem características de seu antepassado dracônico. Elas se tornam da cor correspondente à sua linhagem, e suas cabeças se tornam semelhantes à cabeça de um dragão do mesmo tipo, aumentando seu dano para 1d6 e o dano de seu veneno para 1d6. Além disso, se você possuir um ataque de sopro, suas serpentes podem, em conjunto, replicar esse ataque. Você recebe um uso adicional diário de seu ataque de sopro.

RAFAEL DEI SVALDI

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da Dragão Brasil tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a stream oficial de Tormenta.Todas as terças-feiras, 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece lá se reflete nos livros e aqui na *Dragão Brasil*.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no nosso canal no YouTube.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Introdução

O mundo de Arton está na mer... em guerra! A facção dos puristas, uma ala de radicais a favor do extermínio de não-humanos, tomou o poder em Yuden e está usando o reino como uma máquina de guerra para atacar outras nações do Reinado. O plano era conquistar os reinos de Bielefeld, Namalkah e Zakharov até o final do outono.

Era. Porque Bielefeld resistiu.

Após ajudarem o reino, nossos heróis partiram para Wynlla, tentando conseguir apoio de magos para lutar na guerra e, também, para descobrir a origem das névoas usadas por mercenários de Portsmouth contra a cidade de Norm. Sim, essa é a atual missão de nossos heróis: Nargom, o Pirata Fujão, Kadeen, o Bardo Menino-Mágico, Lothar, o Paladino da Sofrência e Klunc, o Ex-Bárbaro, agora Mago.

Em Wynlla, após se depararem com uma magocracia que favorece aqueles que voam através de meios arcanos e segrega o cidadão comum, Nargom finalmente conseguiu encontrar o assassino Espinha e derrotá-lo, contra todas as chances, num combate um contra um. A guilda recuperou o medalhão que Espinha roubou do Conselho de Wynlla e agora segue na jornada, esperando cumprir seu objetivo e, talvez, finalmente ganhar mais itens mágicos.

Episódio 47 – High five tentacular

A Guilda do Macaco vai até o conselho de Wynlla para devolver o medalhão roubado. Os heróis tentam tornar um de seus membros (Klunc) parte do conselho regente, o que não dá em nada, porém, conseguem ajuda para investigar o uso de magia pelo reino de Portsmouth durante a guerra.

Todos os magos do conselho se reúnem usando magia divinatória para desvendar a situação. Surpreendem-se com a inesperada barreira mágica que protege o reino hostil, tão poderosa, que nem mesmo unidos são capazes de dissipá-la.

Atendendo ao pedido de ajuda do conselho, os heróis são teletransportados até a barreira, que fica no plano astral. Lá deparam-se com magos mascarados defendendo um altar místico: a fonte da barreira mágica. Enquanto lutam contra o séquito de magos, criaturas tentaculares que habitam o plano astral surgem.

Kadeen usa de usas habilidades arcanas e invoca seus próprios tentáculos para tentar deter as criaturas, mas eles se provam bem pouco eficientes!

Episódio 48 – Se alguém pode bagunçar essa merda é nóis

Ainda no plano astral, lutando contra os magos mascarados de Portsmouth e criaturas tentaculares, Kadeen consegue destruir o altar que o grupo tinha como alvo, usando uma poderosa erupção de magma mágico. Em contrapartida, um mago mascarado sobrevivente lança uma bola de fogo em direção ao grupo, ferindo gravemente os heróis.

O Conselho de Wynlla intervém. Os heróis da guilda flutuam e são envoltos numa aura mágica que começa a teletransportá-los de volta para a cidade de Sophand. No último instante, tentando alcançar a máscara de um oponente caído, Nargom escorrega para fora da aura e cai de volta no plano astral. Parecia o fim do pirata, mas graças à magia de Kadeen e Klunc, a aura de teletransporte expande-se e o abraça.

A distorção do feitiço tem um efeito imprevisível: os heróis são lançados sem rumo no tempo e espaço!

Eles materializam-se numa clareira onde há uma mulher de cabelos louros em vestes esfarrapadas, junto a um grifo. No centro da clareira, um homem se aproxima de uma elfa de cabelos azuis. A elfa está trajando indumentária típica da deusa da magia.

Parece familiar...

Episódio 49 – Esse relâmpago... doeu!

Os heróis da guilda estão presos no passado de Arton. Voltaram no tempo, instantes antes que o assassino conhecido como Camaleão matasse a lendária arquimaga Niele (Não sabe quem é? Leia **Holy Avenger: Edição Defintiva**).

Os acontecimentos são alterados pelo ímpeto heroico de Lothar que, apesar da carga de cavalaria desastrada, consegue derrotar o assassino com dois golpes bem deferidos de espada. O paladino da sofrência, porém, não esperava a reação das mulheres que tentava salvar. O Camaleão tinha usado os poderes de seu chapéu mágico para assumir a forma de Sandro Galtran, ladino aspiran-

te e um bom amigo de Niele e da druida Lisandra, a mulher de cabelos louros junto ao grifo.

Chocada pela morte daquele que considerava um amigo, Lisandra ataca Lothar, que defende o golpe. Subitamente, todo o grupo se vê avassalado por gavinhas invocadas pela fúria da druida meio-dríade.

Menos Klunc. Dotado de uma sapiência inspirada pela deusa Wynna e muito acima do homem comum (!), o ex-bárbaro compreende o período histórico em que estão. Invoca uma ilusão que faz surgir a imagem do Paladino de Arton, acalmando Lisandra. Amaldiçoada pelos deuses a amar seu herói, a druida obedece os comandos do falso paladino e parte em seu grifo.

Resta Niele. Com os poderes de seu cetro divino, ela fere o grupo conjurando relâmpagos. O dia é novamente salvo por Klunc que, conversando com Niele, consegue fazê-la entender a estranha situação envolvendo viagem no tempo. Niele é convencida a usar seu cetro para ir para o plano da deusa Wynna, deixando o curso dos eventos históricos seguir (mais ou menos) normalmente.

A Xícara Inevitável

Outrora um construto mágico a serviço das divindades Khalmyr e Tanna-Toh, esse Inevitável tentava cumprir a missão de não deixar ninguém interferir na linha do tempo de Arton, quando foi vítima da insofismável magia de Klunc, o Mago.

A *xícara inevitável* é uma xícara falante. Qualquer criatura de tendência não-Leal que beba qualquer líquido colocado em seu interior, deve fazer um teste de Vontade (CD 10). Falhar faz com que sofra 1d4 pontos de dano de Constituição e transforma a bebida em graxa. Caso isso aconteça, a criatura deve fazer um teste para resistir à vontade beber novamente da xícara, somando 5 a dificuldade anterior e assim por diante. A xícara se reabastece sozinha, sempre que alguém falha no teste.

A graxa produzida pela xícara é comum e não-mágica, mas ainda é prejudicial a saúde, ou mesmo letal, se ingerida em grande quantidade.

Uma criatura bem-sucedida no teste torna-se imune ao efeito da xícara por um dia.

Episódio 50 – Fui falar com a Shivara e olha no que deu!

Os heróis da guilda vagam pela Arton do passado, na época em que a Tormenta e Aliança Negra eram só um boato e o Reinado estava unificado. Tempos mais simples que não voltam mais. Decidem ir para o reino de Trebuck para encontrar a rainha Shivara no passado. São guiados por Nargom, enquanto Klunc usa magia para fazer o grupo cortar caminho pelo plano das sombras.

Viajando pela dimensão paralela os personagens chamam a atenção de duas figuras misteriosas, que seguem seus passos: uma bruxa e um cavaleiro.

A bruxa logo se revela. É a famigerada Raven Blackmoon e diz que não encontrarão Shivara em Trebuck. Raven oferece aos heróis a localização da futura rainha (princesa, na época) em troca de cobrar um favor do grupo no futuro.

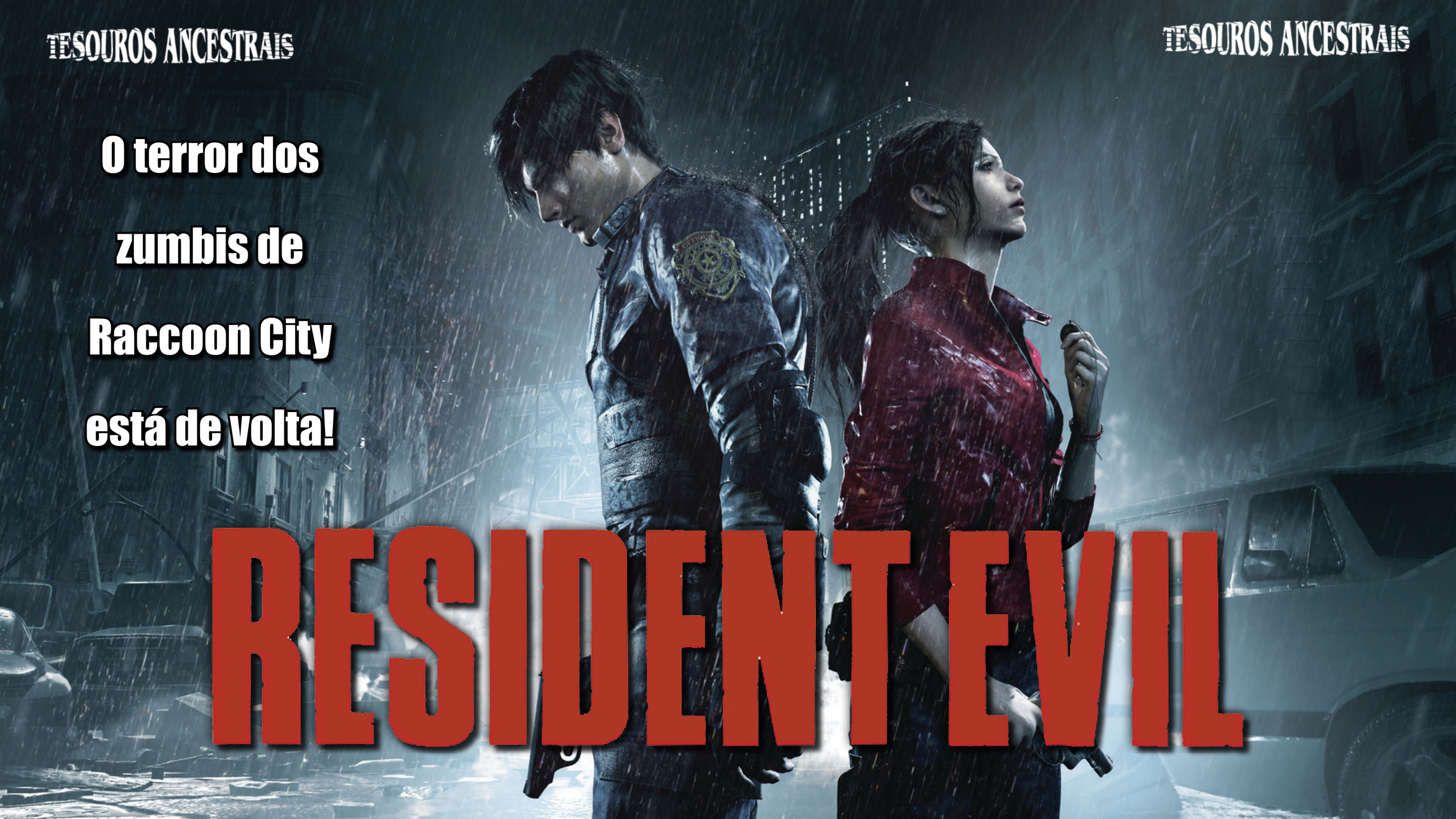
Shivara está numa viagem voltando para Trebuck, quando é encontrada pelos heróis. Ela interpreta a conversa confusa sobre seu futuro como algo que está sendo dito por oráculos do deus Thyatis.

Durante a conversa, são atacados pelo cavaleiro misterioso. O cavaleiro se revela como um Inevitável — um construto criado para garantir o cumprimento de princípios fundamentais do universo. O grupo se prepara para a batalha, quando Klunc simplesmente lança uma magia e transforma o inevitável... numa xícara! Tudo resolvido. Retomando a conversa com os heróis, Shivara promete fazer contingências para sua captura pelos puristas. Ela parte, feliz por estar indo lutar ao lado de seu pai na guerra. Não sabe que ele já foi morto, num ataque da Tormenta.

Uma aura mágica enviada pelo conselho de Wynlla envolve os heróis da guilda e eles são finalmente levados de volta para o futuro.

DAVIDE DI BENEDETTO

TESOUROS ANCESTRAIS



O terror dos zumbis de Raccoon City está de volta!

RESIDENT EVIL

TESOUROS ANCESTRAIS

Numa época em que ainda havia espaço para brincar com as possibilidades de cenários de RPG oferecidas por jogos de videogame,* Resident Evil*, publicada na* Dragão Brasil 41*, apresenta o mundo dos dois primeiros jogos da franquia, junto com possibilidades de campanhas de RPG — tanto durante os incidentes dos dois primeiros jogos, como novas oportunidades de aventuras.

Obviamente, conforme outros jogos da franquia foram sendo lançados, muito do que foi postulado nesse artigo acabou inválido. Mas são sugestões tão boas que preferimos manter boa parte do texto original, atualizando apenas as regras com sistemas mais modernos: 3D&T Alpha, Mutantes & Malfeitores 3ª Edição *e* Savage Worlds.

Não me perguntem como sei de tudo. Sou um repórter, e por enquanto isso basta. É o máximo que posso dizer sobre mim.

Manter informações pessoais em segredo foi minha primeira lição quando ainda era uma droga de estagiário no "The Watcher", perdido numa cidadezinha do Texas. De qualquer modo, é melhor nem se preocupar com minha identidade: o que pretendo contar deve manter você ocupado por muuuito tempo. Como costumava dizer meu editor, "O importante é a informação, e não de onde ela veio".

Se este fosse um país correto, uma verdadeira "terra da liberdade" como tanto espalham os entusiastas, provavelmente você teria ouvido falar do que aconteceu em Raccoon City. Mas infelizmente as coisas não funcionam como todos querem, não é mesmo? Talvez você até tenha visto uma nota ou outra numa edição diária do The Sun... mas diabos, quem em sã consciência prestaria atenção naquilo?

O caso é que, em julho deste ano, várias pessoas começaram a desaparecer de maneira misteriosa. Eu ainda não estava na cidade nessa época. Cheguei um pouco mais tarde, um pouco antes de começar o verdadeiro pesadelo. Mas isso não vem ao caso. Não agora.

Raccoon City é uma cidade relativamente desenvolvida, mas ainda conserva o ar interiorano das cidades típicas dos romances de terror. É como a Castle Rock de Stephen King (o que não deixa de ser morbidamente irônico, no final das contas). Bem, em um lugar como esses, pelo menos setenta por cento das pessoas se conhecem e se veem uma ou duas vezes por dia, no caminho da mercearia, na loja de ferragens... você entende.

Notícias voam em lugares assim. Se Billy Bob leva Peggy Sue para passear e volta um pouco mais "feliz" do que deveria, todos ficam sabendo. Se Tom Walton resolve fazer uma visita à casa de má reputação da Rua 13, ou se Valerie Perdue recebe alguma herança misteriosa... todos, mas TODOS MESMO na cidade ouvem falar.

Não preciso explicar o que acontece quando alguém DESAPARECE durante dois ou três dias, certo?

Mesmo antes que a polícia local tomasse alguma providência, todos já sabiam que havia alguma coisa errada em Raccoon City. As hipóteses iam desde um "serial killer californiano" até "a vingança de um espírito indígena". Todas muito longe da verdade.

Alguns corpos mutilados foram encontrados na floresta situada nos limites da cidade. Isso não chegou a ser amplamente divulgado nos jornais do resto do país, com exceção de uma ou outra nota de rodapé. Pelo que pude saber depois, em minhas entrevistas, a polícia tinha poucas hipóteses sobre a identidade do assassino ou o motivo. Os poucos dados de que dispunham, entretanto, já eram tarefa suficiente para perceber que aquela não era uma tarefa normal.

Para poupar seus operativos (leia-se policiais comuns e menos qualificados) e ao mesmo tempo oferecer um combate mais efetivo à ameaça que pairava sobre a cidade, foi acionado o S.T.A.R.S. Team — uma subdivisão da própria polícia de Raccoon, composta por oficiais experientes e especialmente treinado para operações especiais. Uma espécie de SWAT local.

Todos depositavam suas esperanças no BRAVO Team, a equipe destacada para o caso. Eles partiram bem armados em um dos helicópteros especiais do S.T.A.R.S. Ninguém quis falar muito a respeito quando estive entrevistando os oficiais na delegacia. Nem revelaram quantos eram os integrantes. Acredito que fossem quatro ou cinco.

Nenhum deles retornou.

O mal residente

Encurralado, o chefe de polícia não teve alternativa além de enviar outra equipe do S.T.A.R.S. na tentativa de resgatá-los: o ALPHA Team.

Até onde pude apurar muito mais tarde — um mês depois do pesadelo haver aparentemente terminado —, o ALPHA Team era composto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton e Albert Wesker, o comandante da equipe.

Assim que chegou à floresta, o grupo foi emboscado por estranhas criaturas. Brad, o piloto, alçou voo e abandonou-os à própria sorte. O que ninguém sabia era sobre a existência de uma enorme mansão no meio da floresta. Todos se abrigaram ali, fugindo das criaturas.

A partir daqui as coisas ficam nebulosas. Como já mencionei, a polícia pouco colaborou em minha tentativa de elucidar os fatos. O estado em que as supostas provas foram deixadas também não ajudou. Mesmo assim pude deduzir boa parte do acontecido, embora a maioria dos fatos seja apenas conjectura.

O que o ALPHA Team encontrou na mansão abandonada ia um pouco além das hipóteses levantadas pelo povo da cidade (não rapazes, nada de "serial killer californiano" desta vez). Por incrível que possa parecer (e acredite, ainda me espanto mesmo tendo visto tudo mais tarde, com meus próprios olhos), a mansão estava infestada de zumbis.

É isso aí. Zumbis.

Provavelmente você deve estar rindo, achando que sou louco, certo? Bom, talvez você não saiba, mas zumbis não são apenas "pessoas que voltam da morte por intervenção mística" (como dizem algumas culturas) ou "monstros fictícios de segunda categoria" (como dizem alguns críticos de cinema). Claro que ESTES zumbis não existem.

Estou falando de zumbis DE VERDADE. Tão reais quanto uma nota de um dólar ou um Big Mac. (Ok, um Big Mac não parece tão real assim depois que a gente sente o gosto...)

Não é novidade que nosso governo — e até mesmo algumas empresas privadas — está envolvido em experimentos bioquímicos secretos. Não, nada tão nobre quanto a cura da AIDS ou do câncer. Estamos falando de armamento biológico. Soa interessante? Pois bem, os tais zumbis são nada mais nada menos que frutos dessas experiências.

Naturalmente, uma empresa responsável por esse tipo de pesquisa costuma se instalar em algum lugar isolado, uma cidade perdida no nada, onde nenhum departamento sanitário ou organização ecológica nem pensaria em meter o nariz. Um lugar com mão-de-obra barata e pessoas insignificantes, normais... e dispensáveis. Parece familiar?

A mansão "misteriosamente abandonada" era, na verdade, um laboratório para a criação e teste de armas biológicas. Experiências com engenharia genética, animais condicionados, vírus letais, clones... o tipo de coisa que "cidadãos comuns" não acreditam existir em nosso bom e velho "país das maravilhas".

Não é preciso ser gênio para adivinhar o que aconteceu na mansão naquele mês de julho. Um vírus ainda em fase de testes, um funcionário descuidado e... abracadabra! Zumbis instantâneos. Posso afirmar sem sombra de dúvida que todos os envolvidos no projeto foram transformados em zumbis (com exceção, é lógico, dos grandes figurões e manda-chuvas; estes nem chegam perto dos laboratórios e outros lugares de risco).

Sem ninguém para alimentá-los ou supervisionar as jaulas, os animais em cativeiro — também contaminados e horrivelmente desfigurados — escaparam, infestando as redondezas. Daí os assassinatos.

Os acontecimentos não foram mais trágicos graças à intervenção de dois membros do ALPHA Team, Chris Redfield e Jill Valentine. Tive uma conversa rápida com eles depois de todo o ocorrido, quando foram recebidos na delegacia como heróis.

O laboratório pertencia à Umbrella Corp. Seus experimentos iam muito além da criação de zumbis acéfalos

em busca de carne humana: o objetivo principal era a criação de uma criatura superpoderosa, a arma biológica definitiva, através do T-Virus. Surpreendentemente, Albert Wesker se encarregou de continuar o projeto após a morte de todos os cientistas envolvidos (daí seu pronto interesse em organizar uma missão à mansão). Ele mesmo havia participado do desenvolvimento da criatura. Tyrant (como era chamado o monstro) foi libertado quando Chris descobriu o plano louco de Wesker.

Jill e Chris quase não conseguiram escapar com vida. Sua salvação deu-se com a volta de Brad com seu helicóptero. Somente um lança-foguetes foi capaz de exterminar a criatura. Você consegue imaginar o poder de uma coisa dessas?

Jill e Chris se mostraram desconsolados. A explosão da mansão, graças ao dispositivo de autodestruição automática, acabou com quaisquer provas do envolvimento da Umbrella Corp. As poucas evidências que os dois possuíam foram solenemente ignoradas pelo departamento de polícia.

Quando vi os dois pela última vez eles rumavam para o aeroporto. O motivo: seguir para o escritório central da Umbrella, na Europa, e acertar as contas pessoalmente...

Quanto a mim, passei mais algum tempo na cidade. Tempo suficiente, por assim dizer. Consegui furar o bloqueio que isolava a mansão destruída e recolher algumas pistas que indicavam a participação da Umbrella, de uma forma ou de outra.

Aprenda uma coisa: nenhum dispositivo de autodestruição é cem por cento eficiente. Nunca confie nessas porcarias. Sempre sobra um relatório perdido, um crachá não totalmente queimado, um frasco trazendo no rótulo o revelador logotipo da empresa...

Mais ou menos três meses depois do acontecido, a vida na cidade retornava ao normal. As pessoas voltavam a cuidar de suas vidas. Um horizonte brilhante era vislumbrado no glorioso futuro de Raccoon City.

Até que as mortes recomeçaram.

TESOUROS ANCESTRAIS

A escapada

Eram cinco, seis desaparecimentos por dia. Os corpos não eram encontrados — apenas vestígios de luta, sangue e às vezes partes amputadas. Ninguém entendia nada. A polícia, o povo... estavam todos perdidos. Aos poucos, entretanto, as coisas ficaram mais claras. Aos poucos os mortos começaram a voltar à vida... e as ruas estavam infestadas de zumbis.

Alguns conseguiram reunir uns poucos pertences e escapar de Raccoon City, fugindo para recomeçar a vida em outro lugar. Mas a maioria... bem, a maioria não tinha como fugir, ou NÃO QUERIA deixar a cidade — ou simplesmente acreditava que tudo podia melhorar de uma hora para outra.

As reações ao ataque dos zumbis eram das mais variadas. Vi uma senhora ajoelhada no meio da rua, implorando a Deus o perdão de seus pecados (ao que parece, Deus estava no banho naquele instante, uma vez que a mulher foi atacada por três zumbis pouco depois). Também presenciei um garoto de no máximo dezesseis anos com uma pistola roubada, atirando nos zumbis como se fosse um herói de segunda categoria nos filmes de George Romero.

Foi tudo muito rápido. Em menos de três dias as ruas estavam tomadas. A delegacia, que servia como última linha de defesa e era a esperança dos que restavam, caiu pouco depois. Carros desgovernados explodiam na rua (muitas vezes quando a infecção resolvia se manifestar no motorista). Restos de cadáveres devorados pelos zumbis se espalhavam pelas calçadas, esperando um funeral que jamais teriam. Acredite, não foi dos momentos mais fáceis da minha vida.

Passei por um período de choque, trancado no quarto do hotel, com medo da própria sombra. Olhando pela janela, via apenas vultos das criaturas andando, ao som de carne crua sendo rasgada quando algum deles resolvia parar para uma refeição (e aqueles bichos tinham uma fome dos diabos). E gritos. Gritos vindos de todos os lugares. Gritos de velhos, crianças... mesmo agora ainda posso ouvi-los, como vozes perdidas em um estádio de futebol vazio.

Não demorei muito para perceber que ficar escondido não adiantaria muita coisa. Era só questão de tempo até que as criaturas invadissem o lugar para me devorar, como se eu fosse um peru no Dia de Ação de Graças. Então fiz o que qualquer pessoa sensata faria: respirei fundo, peguei a arma do segurança do hotel (que havia morrido vítima de um ataque cardíaco logo que tudo começou), entrei na loja Kodak mais próxima, roubei uma máquina fotográfica e passei a tirar fotos. Dúzias de fotos.

Provavelmente essa não era a resposta que você esperava. Parece insano, mas não é. Se Dante Alighieri ou Alice tivessem uma máquina fotográfica consigo, o que diabos você acha que os dois fariam antes de sair do Purgatório e do País das Maravilhas? Se eu tinha que passar por tudo aquilo, que fosse pelo menos com uma prova nas mãos! Além disso, há pelo menos seis páginas sobrando no meu "Álbum de Fotografias das Férias de Verão". Lembre-se de uma coisa, companheiro: cercado de zumbis ou não, um repórter é sempre um repórter.

Com um saldo de dez zumbis enviados para o Inferno, dois filmes de doze poses para revelar, duas escoriações leves e um carro zero quilômetro, segui pela estrada e me afastei o mais rápido que pude de Raccoon City. Parei dez quilômetros depois, ao lado da placa que anunciava a distância restante para uma cidade que já não existia mais. Sentei-me no acostamento e ri como um louco por mais de dez minutos. Talvez fosse por ter escapado com vida, ou pelo simples fato de me sentir num maldito filme B. O fato é que eu só conseguia rir, rir, rir...

Depois enfiei a cabeça entre as pernas e vomitei o pouco que tinha no estômago.

Voltei para o carro e acelerei feito um piloto de Nascar. Não sei de onde veio, mas um sentimento de urgência tomou conta de mim, como aquele pânico infantil quando é preciso sair da cama para apagar a luz do quarto. Ia tão rápido que quase não percebi um jipe vindo na minha direção. Não fosse o grito estridente da buzina do outro carro, talvez eu não estivesse aqui contando essa história. O fato é que parei o carro somente quando já estava em Nova York.

Foi bom ver gente normal de novo (embora esteja falando de NY). Pude colocar meus nervos no lugar, me acalmar e retomar minha vida comum.

Ou quase isso.

Residente 2

O caso da Umbrella havia me intrigado. Revelei as fotos em meu laboratório. Todas tinham qualidade apenas razoável para quem não podia contar com flash, fotômetro ou com a pose dos modelos. Mas o que fazer com aquilo? Sejamos sinceros: mesmo com as fotos que eu tinha, ninguém em sã consciência iria acreditar naquilo tudo. Eu mesmo não acreditaria se me contassem. Me faltavam provas. Foi quando uma ideia me veio à mente.

Espremendo meus informantes e navegando semanas na Internet, descobri uma subsidiária da Umbrella em Nova Jersey. Repetindo a mesma fórmula, consegui nome e endereço do diretor da empresa. Antes que as perguntas comecem a saltar da sua boca, esqueça. Não interessa como consegui as informações, ou quem era o figurão. É melhor que certas coisas permaneçam em segredo.

Passei uma semana seguindo o tal diretor e pensando em como obter as informações de que precisava. Quando soube que o cara uma amante, tudo ficou mais fácil: um pouco de boa conversa e seis fotos comprometedoras foram suficientes. O rapaz me levou direto aos escritórios da empresa e me contou tudo sobre Raccoon City.

A grande surpresa: mesmo após o desastre ocorrido na mansão, a Umbrella NÃO desistiu de suas pesquisas na cidade. Contando com uma providencial cobertura do chefe de polícia local — e também da empresa de manutenção dos esgotos, a corporação estabeleceu-se em um enorme laboratório subterrâneo. Considerando o pouco tempo de diferença entre o incidente na floresta e "A Volta dos Mortos-Vivos ao Vivo", é quase certo afirmar que o complexo subterrâneo já existia quando tudo começou. Foi neste lugar que as experiências iniciadas anteriormente se aprofundaram.

A Umbrella já havia descartado o uso do T-Virus quando um jovem e promissor cientista chamado Willian Birkin desenvolveu uma nova variante, muito mais eficiente, letal e com um poder de contaminação ainda maior: o G-Virus. Com tempo, estudo e desenvolvimento cuidadoso, aquela nova arma biológica podia corresponder às expectativas frustradas pelo fracasso do T-Virus.

Entretanto, ao que parece, a Umbrella tem uma infeliz tendência para o azar (um meio educado de dizer "incompetência"). O tal Willian Birkin ficou muito orgulhoso de seu trabalho, tão orgulhoso que resolveu mudar de ideia e fugir com as amostras do vírus, atrás de uma proposta melhor. Mas nosso cientista não sabia que, graças a informantes (você sabe, caras pagos para dar com a língua nos dentes), a diretoria da Umbrella já sabia de seus planos muito antes que fossem postos em prática.

Assim, na noite em que Willian se preparava para partir com sua coleção de bichinhos-microscópicos-altamente-transmissíveis-capazes-de-infestar-uma-cidade-em-menos-de-48-horas, um destacamento armado já havia sido enviado para impedi-lo.

Birkin foi encurralado e fuzilado. Desesperado, à beira da morte, abriu uma cápsula e infectou a si próprio com sua criação.

Os efeitos do G-Virus foram devastadores. Willian se transformou em uma criatura enorme, ainda mais perigosa que Tyrant — e estraçalhou os agentes enviados para matá-lo. Agora a nova criatura estava solta em Raccoon City. E, como antes, a tragédia não foi pior apenas por intervenção de duas pessoas: Leon Kennedy e Claire Redfield.

Leon era um policial recentemente recrutado pela polícia de Raccoon City. Creio que ele chegou não muito depois que eu saí (fico pensando se não era ele o rapaz no jipe no o qual quase bati durante a fuga). Claire era a irmã de Chris Redfield, um dos membros do ALPHA Team original (quem disse que heroísmo não é genético?).

Ambos conseguiram descobrir o que havia acontecido e exterminaram a criatura na qual Willian Birkin havia se transformado. Pelo menos duas outras pessoas sobreviveram: a pequena Sherry, filha de Birkin; e Ada Wong, namorada de um dos cientistas mortos durante o desastre na mansão. Mais uma vez, ao final do pesadelo, o laboratório explodiu, liquidando todas as evidências contra a Umbrella. Bem, quase todas: lembra o que eu disse sobre dispositivos de autodestruição?

Claire e Chris estão sendo procurados. Se minha intuição ainda funciona, acredito que Claire vai tentar encontrar seu irmão antes de dar o assunto por encerrado. E tenho quase certeza de que Leon não vai deixá-la partir sozinha.

TESOUROS ANCESTRAIS

Chris e Jill, depois de um belo remake

Os cientistas estão tão obcecados que ordenaram inclusive a captura de Sherry Birkin. Ao que parece, há uma teoria sobre contaminação com o G-Virus relacionada com o DNA do cientista morto — e eles querem testar a teoria na garotinha.

Quanto a mim... Bem, minha situação não é das melhores. Tenho uma história fantástica nas mãos e não tenho como publicá-la. Nenhum jornal sério da América aceitaria uma matéria que envolve zumbis, cientistas loucos e monstros genéticos (tabloides não fazem meu gênero; ainda tenho uma ponta de auto-estima). Além disso, como você deve saber, não se mexe com uma corporação como a Umbrella sem levar o troco. Provavelmente um destacamento de agentes invadirá minha casa cedo ou tarde. Talvez me matem.

Ou talvez não. Pelo menos se eu tiver cinco minutos para explicar que, mesmo que eu morra, a informação que tenho comigo permanece. É fácil espalhar uma notícia quando você tem envelopes, um punhado de selos e uma porção de amigos curiosos.

Bem, acredito que a essa altura você já deve ter entendido. E se bem me lembro, amigo, você era bem perceptivo nos velhos tempos... O que mais posso dizer, então? Boa sorte!

Provavelmente você vai precisar.

Chris Redfield

3D&T Alpha — 12N

F0, H2, R2, A1, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureiro nato (destino, sorte dos heróis), policial de elite (golpe de misericórdia).

Vantagens: Duro de Matar, Poderes Legais, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis), Munição Limitada, Procurado.

Perícias: Investigação, Sobrevivência.

Até os heróis choram na chuva (mas com uma doze na mão)

M&M 3ª Edição — NP 4

For 2, Vig 4, Agi 3, Des 3, Lut 0, Int 0, Pro 2, Pre 0

Vantagens: Ataque Acurado, Benefício: poderes legais, Duro de Matar, Equipamento 10, Rastrear, Saque Rápido, Sorte 2.

Perícias: Atletismo 5 (+7), Combate à Distância: Armas de Fogo 5 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Armas Brancas 4 (+4), Especialidade: Policial 10 (+10), Furtividade 2 (+5), Investigação 5 (+5), Percepção 5 (+7), Veículos 2 (+5).

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +0 (Dano 2).

Defesa: Esquiva 4, Fortitude 4, Aparar 0, Resistência 4, Vontade 4.

Habilidades 28 + Vantagens 17 + Perícias 19 + Defesa 3 = 67pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d4, Força d8, Vigor d8

Perícias: Arremessar d6, Atirar d10, Dirigir d6, Escalar d6, Investigar d4, Lutar d6, Nadar d4, Perceber d6, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 5, **Resistência** 6

Complicações: Heroico, Leal.

Vantagens: Sorte, Atirador, Nervos de Aço, Tiro Mortal.

TESOUROS ANCESTRAIS

Jill Valentine

3D&T Alpha — 12N

F0, H2, R2, A1, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureira nata (destino, eu sei!, sorte dos heróis), policial de elite (golpe de misericórdia).

Vantagens: Duro de Matar, Medicina de Combate, Poderes Legais, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Munição Limitada, Ponto Fraco, Procurada.

Perícias: Investigação.

M&M 3ª Edição — NP 4

For 1, Vig 1, Agi 4, Des 4, Lut 0, Int 1, Pro 3, Pre 1

Vantagens: Ataque Acurado, Benefício: poderes legais, Equipamento 10, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Sorte 2.

Perícias: Atletismo 5 (+6), Combate à Distância: Armas de Fogo 4 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Armas Brancas 4 (+4), Especialidade: Policial 10 (+11), Furtividade 2 (+6), Investigação 5 (+6), Intuição 2 (+5), Percepção 5 (+8), Tecnologia 2 (+3), Tratamento 3 (+4), Veículos 2 (+5).

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +0 (Dano 1)

Defesa: Esquiva 4, Fortitude 4, Aparar 0, Resistência 1 (4), Vontade 4.

Habilidades 30 + Vantagens 18 + Perícias 22 + Defesa 4 = 79pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Arremessar d6, Arrombar d6, Atirar d10, Curar d4, Dirigir d6, Escalar d4, Investigar d6, Lutar d4, Nadar d4, Perceber d4, Sobrevivência d4

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 5

Complicações: Excesso de Confiança, Leal.

Vantagens: Ligeira, Rápida, Prontidão, Sorte, Atiradora.

Leon Kennedy

3D&T Alpha — 12N

F1 (corte), H2, R2, A1, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureiro nato (destino, sorte dos heróis), policial de elite (arma favorita, golpe de misericórdia).

Vantagens: Duro de Matar, Poderes Legais, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Azarado, Código de Honra (da Honestidade e dos Heróis), Munição Limitada.

Perícias: Investigação, Sobrevivência.

M&M 3ª Edição — NP 4

For 1, Vig 3, Agi 2, Des 2, Lut 1, Int 1, Pro 1, Pre 1

Vantagens: Ataque Acurado, Benefício: poderes legais, Duro de Matar, Equipamento 10, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Saque Rápido.

Perícias: Atletismo 5 (+6), Combate à Distância: Armas de Fogo 6 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Armas Brancas 4 (+5), Especialidade: Policial 8 (+8), Furtividade 4 (+6), Investigação 5 (+6), Percepção 5 (+6), Tecnologia 3 (+4), Veículos 4 (+6).

Ataque: Iniciativa +6, desarmado +1 (Dano 1)

Defesa: Esquiva 5, Fortitude 4, Aparar 1, Resistência 3, Vontade 4.

Habilidades 24 + Vantagens 16 + Perícias 22 + Defesa 7 = 79pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Arremessar d6, Atirar d10, Dirigir d6, Escalar d6, Investigar d6, Lutar d6, Nadar d6, Perceber d4, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 5, **Resistência** 5

Complicações: Má Sorte, Leal.

Vantagens: Rápido, Atirador, Mãos Firmes, Saque Rápido, Tiro Mortal.

Claire Redfield

3D&T Alpha — 12N

F0, H2, R2, A1, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureira nata (destino, eu sei!, sorte dos heróis).

Vantagens: Duro de Matar, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis), Munição Limitada, Protegida Indefesa (Sherry).

Perícias: Crime, Máquinas.

M&M 3ª Edição — NP 4

For 0, Vig 2, Agi 4, Des 4, Lut 0, Int 2, Pro 2, Pre 2

Vantagens: Ataque Acurado, Duro de Matar, Equipamento 10, Evasão, Rastrear, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Sorte 2.

Perícias: Atletismo 4 (+4), Combate à Distância: Armas de Fogo 4 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Armas Brancas 4 (+4), Furtividade 4 (+8), Investigação 6 (+8), Intuição 2 (+4), Percepção 6 (+8), Tecnologia 2 (+4), Tratamento 2 (+4), Veículos 4 (+8).

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +0 (Dano 0)

Defesa: Esquiva 4, Fortitude 4, Aparar 0, Resistência 2 (4), Vontade 4.

Habilidades 32 + Vantagens 19 + Perícias 19 + Defesa 4 = 74pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d4, Vigor d8

Perícias: Arremessar d4, Arrombar d6, Atirar d10, Curar d4, Dirigir d6, Escalar d4, Investigar d6, Lutar d4, Manha d4, Nadar d4, Perceber d4, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 6

Complicações: Arrogante, Leal.

Vantagens: Rápida, Sorte, Atiradora, Nervos de Aço, Saque Rápido, Tiro Mortal.

Ada Wong

3D&T Alpha — 12N

F0, H2, R2, A0, PdF1 (perfuração), 5 PVs, 15 PMs.

Kit: femme fatale (ataque furtivo, encantar, fascínio pessoal).

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Contatos, Duro de Matar, Impostor, Patrono, Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Insana (Suicida), Munição Limitada, Segredo (Morte).

M&M 3ª Edição — NP 4

For 0, Vig 1, Agi 3, Des 3, Lut 0, Int 2, Pro 3, Pre 4

Vantagens: Atraente, Bem Informada, Duro de Matar, Equipamento 6, Fascinar (Enganação), Trabalho em Equipe, Zombar.

Ada Wong vai meter bala bem na sua cara

Perícias: Acrobacia 4 (+8), Atletismo 5 (+5), Combate à Distância: Armas de Fogo 2 (+5), Enganação 6 (+10), Especialidade: Biologia 4 (+6), Especialidade: Espião 6 (+8), Furtividade 5 (+8), Intuição 2 (+5), Investigação 5 (+8), Percepção 4 (+7), Persuasão 6 (+10), Prestidigitação 2 (+5), Tecnologia 3 (+5), Tratamento 2 (+4).

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +0 (Dano 0)

Defesa: Esquiva 3, Fortitude 1, Aparar 0, Resistência 1, Vontade 4.

Habilidades 32 + Vantagens 12 + Perícias 28 + Defesa 2 = 74pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Arrombar d6, Atirar d6, Furtividade d6, Investigar d8, Lutar d4, Manha d8, Perceber d6, Persuadir d8

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 5

Complicações: Desejo de Morrer, Excesso de Confiança.

Vantagens: Atraente, Ligeira, Rápida.

Sherry Birkin

3D&T Alpha — 5N

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Motivadora, Sortuda.

M&M 3ª Edição — NP 0

For –3, Vig –1, Agi 0, Des 0, Lut –3, Int 0, Pro 1, Pre 2

Vantagens: Sorte 1.

Os dentes não tão bons, mas uma limpeza e aparelho resolvem

Perícias: Atletismo 8 (+5), Furtividade 5 (+5), Percepção 5 (+6), Tecnologia 2 (+2).

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +0 (Dano –3)

Defesa: Esquiva 1, Fortitude –1, Aparar 0, Resistência –1, Vontade 1.

Habilidades –8 + Vantagens 1 + Perícias 10 + Defesa 1 = 4pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Novata

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Escalar d4, Furtividade d12, Nadar d4, Perceber d6

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 2, **Resistência** 4

Complicações: Jovem, Inimigo (Umbrella).

Vantagens: Carismática.

Zumbis

As criaturas mais comuns na mansão e, mais tarde, nas ruas de Raccoon City. Qualquer pessoa morta por zumbis retorna como um deles após duas horas, desde que a vítima não tenha sido decapitada. Se a vacina contra o G-Virus for administrada, o vírus morre e o zumbi perde a capacidade de infecção — mas *não* se torna novamente um ser vivo.

Os zumbis são lentos e frágeis e andam em bando, aparecendo em média em "turmas" de cinco. Um acerto crítico (*3D&T, M&M*), ou ataque localizado à cabeça bem-sucedido (*SWo*) provoca decapitação automática (ou seja, morre na hora).

3D&T Alpha 2N

F2 (corte), H0, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; Zumbi; Dependência, Inculto, Lentidão, Monstruoso.

TESOUROS ANCESTRAIS

M&M 3ª Edição (NP 2)

Use as estatísticas da página 175 do livro básico.

Savage Worlds

Use as estatísticas da página 194 do livro básico.

Cães-Zumbis

Animais geneticamente transformados pela exposição ao T-Virus. Eram originalmente cobaias em experiências da Umbrella Corp, mas escaparam das jaulas durante o incidente em Raccoon City. Como os zumbis normais, eles também podem infectar aqueles que matam.

3D&T Alpha 5N

F3 (corte), H1, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Zumbi; Ataque Especial; Dependência, Inculto, Lentidão, Modelo Especial, Monstruoso.

M&M 3ª Edição NP 4

For 2, Vig –, Agi 2, Des –1, Lut 4, Int –, Pro 2, Pre –.

Perícias: Furtividade 4 (+6), Percepção 8 (+10). **Vantagens:** Derrubar Aprimorado. **Poderes:** *Imunidade 30* (efeitos de Fortitude), *Proteção 3*, *Sentidos 3* (olfato aguçado, rastrear, visão na penumbra). **Ataque:** Inic +2, desarmado +4 (Dano 2). **Defesa:** Esq 4, Apa 4, Fort imune, Res 3, Von imune. **Total:** *Habilidades –12 + Vantagens 1 + Poderes 36 + Perícias 6 + Defesa 2 = 33 pontos.*

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6 (A), Espírito d4, Força d6, Vigor d6

- **Perícias:** Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d10
- **Aparar:** *5*; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 6
- **Destemido:** Cães-zumbis são imunes a Medo e Intimidação.
- **Fraqueza (Cabeça):** Tiros na cabeça de um cão-zumbi causam +2 de dano.
- **Mordida:** For+d4.
- **Tamanho -1:** Cães-zumbis são relativamente pequenos.
- **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 sair do estado Abalado; ataques localizados não causam dano adicional (exceto na cabeça).

Lickers

Talvez uma das mais terríveis variedades de criatura que povoam Raccoon City, um licker é o caçador perfeito. Eles são mortíferos, astutos, cruéis e esguios. Têm a aparência de uma pessoa esfolada viva, com pulmões e cérebro expostos. Tem garras, rasteja pelas paredes e teto como uma aranha, e sibila como uma cobra.

Lickers são muito ágeis e capazes de utilizar sua longa língua para desferir golpes mortais. Ao contrário dos zumbis, lickers não são capazes de infectar suas vítimas.

3D&T Alpha 13N

F3 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Zumbi; Membros Elásticos, Movimento Especial (escalar), Paralisia; Dependência, Inculto, Monstruoso.

M&M 3ª Edição NP 5

For 3, Vig –, Agi 4, Des 1, Lut 4, Int –, Pro 4, Pre –.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Iniciativa Aprimorada. **Poderes:** *Aflição 4* (Concentração, Grau Limitado, Resistido por Esquiva), *Dano 2* (Baseado em Força), *Imunidade 30* (efeitos de Fortitude), *Membros Extras 1* (língua) ligado a *Alongamento 1* (4,5m), *Movimento 2* (escalar paredes), *Proteção 2*. **Ataque:** Inic +8, garra +4 (Dano 5), língua +4 (Dano 5), agarrar +6. **Defesa:** Esq 4, Apa 4, Fort imune, Res 2, Von imune. **Total:** *Habilidades 2 + Vantagens 3 + Poderes 44 = 49 pontos.*

Savage Worlds

• **Atributos:** Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d8, Vigor d8

• **Perícias:** Intimidar d6, Lutar d8, Perceber d6

• **Aparar:** 6**; Movimentação:** 6**; Resistência:** 8

• **Destemido:** Lickers são imunes a Medo e Intimidação.

• **Fraqueza (Cabeça):** Tiros na cabeça de um licker causam +2 de dano.

• **Garras:** For.

• **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 sair do estado Abalado; ataques localizados não causam dano adicional (exceto na cabeça).

• **Constrição:** o licker pode atacar com sua língua inimigos a até 4 quadros; se for bem-sucedido em uma rolagem de Lutar com uma ampliação, ele envolve o alvo. Na rodada em que envolve e a cada rodada seguinte, causa dano a sua presa igual a For+d6. A presa pode tentar escapar em sua ação conseguindo uma ampliação em uma rolagem resistida de Força.

Tyrant

Tyrant é o grande fruto das pesquisas utilizando o T-Virus. Grande, forte e aterrador, o monstro foi criado pela equipe de cientistas da Umbrella situada na mansão nos limites de Raccoon City. Tem aparência humanoide, mas com órgãos pulsando fora do corpo e uma imensa garra no braço esquerdo.

3D&T Alpha 18N

F5 (corte), H1, R5, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Zumbi; Armadura Extra (Força e PdF), Energia Extra I; Dependência, Inculto, Lentidão, Monstruoso.

M&M 3ª Edição NP 7

For 5, Vig –, Agi 1, Des 1, Lut 4, Int –, Pro 2, Pre –.

Vantagens: Ataque Imprudente, Duro de Matar. **Poderes:** *Dano 5* (Baseado em Força), *Imunidade 30* (efeitos de Fortitude), *Proteção 10*. **Ataque:** Inic +1, garra +4 (Dano 10). **Defesa:** Esq 1, Apa 4, Fort imune, Res 10, Von imune. **Total:** *Habilidades –4 + Vantagens 2 + Poderes 45 + Defesa 4 = 47 pontos.*

Savage Worlds

Carta Selvagem

• **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12, Vigor d10

• **Perícias:** Arremessar d6, Intimidar d10, Lutar d8, Perceber d6

• **Aparar:** 6**; Movimentação:** 5**; Resistência:** 11 (1)

• **Destemido:** Tyrant é imune a Medo e Intimidação.

• **Garras:** For+d8.

• **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 sair do estado Abalado; ataques localizados não causam dano adicional.

• **Armadura +1:** Couro.

• **Regeneração Rápida:** Tyrant pode tentar uma rolagem de cura natural a cada rodada, a menos que seus ferimentos tenham sido causados pelo fogo ou chamas.

• **Tamanho +1:** Tyrant é maior que um humano comum.

• **Varrer Aprimorado:** Pode atacar todos os inimigos adjacentes sem penalidade.

Willian Birkin

Willian, cientista que desenvolveu o G-Virus, foi infectado com sua própria criação. Aqui ele é descrito em sua primeira aparição (cronológica) no jogo: um zumbi com um enorme olho no lado direito do peito e um braço deformado portando um cano de ferro. A cada duas horas Willian sofre uma nova mutação (veja mais adiante). O vírus está mudando seu organismo. Ataques localizados contra Willian não possuem nenhum efeito além do dano normal e provável amputação. Mesmo com a cabeça decepada ele continuará vivo (logo nascerá outra). Caso seu olho seja cegado, se regenerará a cada transformação. Willian ganha braços extras após a segunda mutação, embora estes sejam incapazes de atacar.

O vírus se desenvolve em seu corpo mesmo depois de morto. A menos que sofra um colapso total (***3D&T Alpha***, p. 1d+37), sofra um ataque final bem-sucedido (*M&M*), ou role um total de 1 ou menos em sua rolagem de Vigor após ficar incapacitado (*SWo*), ele ressuscita a cada alteração. Em sua quinta (e última) mutação, Willian perde a capacidade de regeneração. Ele pode injetar um parasita na boca de sua vítima após a segunda mutação (o alvo pode evitar o ataque com uma esquiva (*3D&T, M&M*) ou teste de Agilidade (SWo). Se falhar, a vítima deve rolar um teste de Resistência (*3D&T*), Fortitude (*M&M*) ou Vigor (*SWo*).

Uma falha crítica (rolar 6 em *3D&T*, 1 em *M&M* ou par de 1s em *SWo*) indica que o parasita se desenvolve dentro da vítima (penalidades durante esse período por conta do mestre) e arrebenta seu peito após meia hora. Nem é preciso dizer: faça outro personagem.

Em uma falha normal o parasita é expelido, mas a vítima se torna um monstro em 4 horas. Jogue 1d6: de 1 a 4 a vítima se torna um licker; com 5 ou 6 será uma criatura como Willian, embora mais fraca, sem capacidade de regeneração e transmissão do vírus.

Sucesso faz com que a vítima fique doente e morra dentro de 9 horas. Durante esse período sofre -2 em seus testes (*3D&T, SWo*) ou -4 em seus testes (*M&M*). Apenas um sucesso crítico (rolar 1 em *3D&T*, 20 em *M&M*, um ás em *SWo*), que faz a vítima expelir o parasita antes de ser infectada, ou uma vacina específica contra o G-Virus podem salvar a vida da vítima. Parentes de Willian (como Sherry) ignoram qualquer resultado em falha, tratando-o como um sucesso, pois o vírus não altera DNA semelhante ao do infectador.

3D&T Alpha 27N

F6 (corte), H2, R6, A5, PdF0; 30 PVs, 30 PMs; Zumbi; Armadura Extra (Força e PdF), Regeneração; Dependência, Inculto, Monstruoso.

M&M 3ª Edição NP 9

For 7, Vig –, Agi 1, Des 1, Lut 6, Int –, Pro 2, Pre –.

Vantagens: Duro de Matar. **Poderes:** *Aflição 5* (implantar parasita, Resistido por Esquiva), *Dano 5* (Baseado em Força), *Imunidade 30* (efeitos de Fortitude), *Proteção 10*, *Regeneração 11* (Persistente). **Ataque:** Inic +1, garra +6 (Dano 12), implantar parasita +5. **Defesa:** Esq 1, Apa 6, Fort imune, Res 10, Von imune. **Total:** *Habilidades 4 + Vantagens 1 + Poderes 72 = 77 pontos.*

Savage Worlds

Carta Selvagem

• **Atributos:** Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d12+2, Vigor d12

• **Perícias:** Arremessar d8, Intimidar d10, Lutar d10, Perceber d6

• **Aparar:** 6**; Movimentação:** 5**; Resistência:** 13 (2)

• **Destemido:** Tyrant é imune a Medo e Intimidação.

• **Garra:** For+d10.

• **Morto-Vivo:** Resistência +2; +2 sair do estado Abalado; ataques localizados não causam dano adicional.

• **Armadura +2:** Couro.

• **Regeneração Rápida:** Willian pode tentar uma rolagem de cura natural a cada rodada.

• **Tamanho +1:** Willian é maior que um humano comum.

• **Varrer Aprimorado:** Pode atacar todos os inimigos adjacentes sem penalidade.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

J.M. TREVISAN

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Angelo Piccolotto Riccardi
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Arthur De Andrade Arend
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Cristiano Lopes Lima
Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denis G Santana
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Meneses
Diego Torralbo
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Édipo Égas Marques
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Gicquel
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jackson Luís Agostinho
James Mcbryan
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Carlos Viana Filho
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Russo Lima Da Silva
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Fernando Guazzelli
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Chamcham
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça

Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Schubert
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Caldas
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nicholas Doula Ribeiro
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Torrozo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Guilherme Malaquias Da Silva
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Valmir Matias Dos Santos
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Vicente Neto
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Rodrigues
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Santos
Wendel De Souza Oliveira
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Wilson Araújo
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

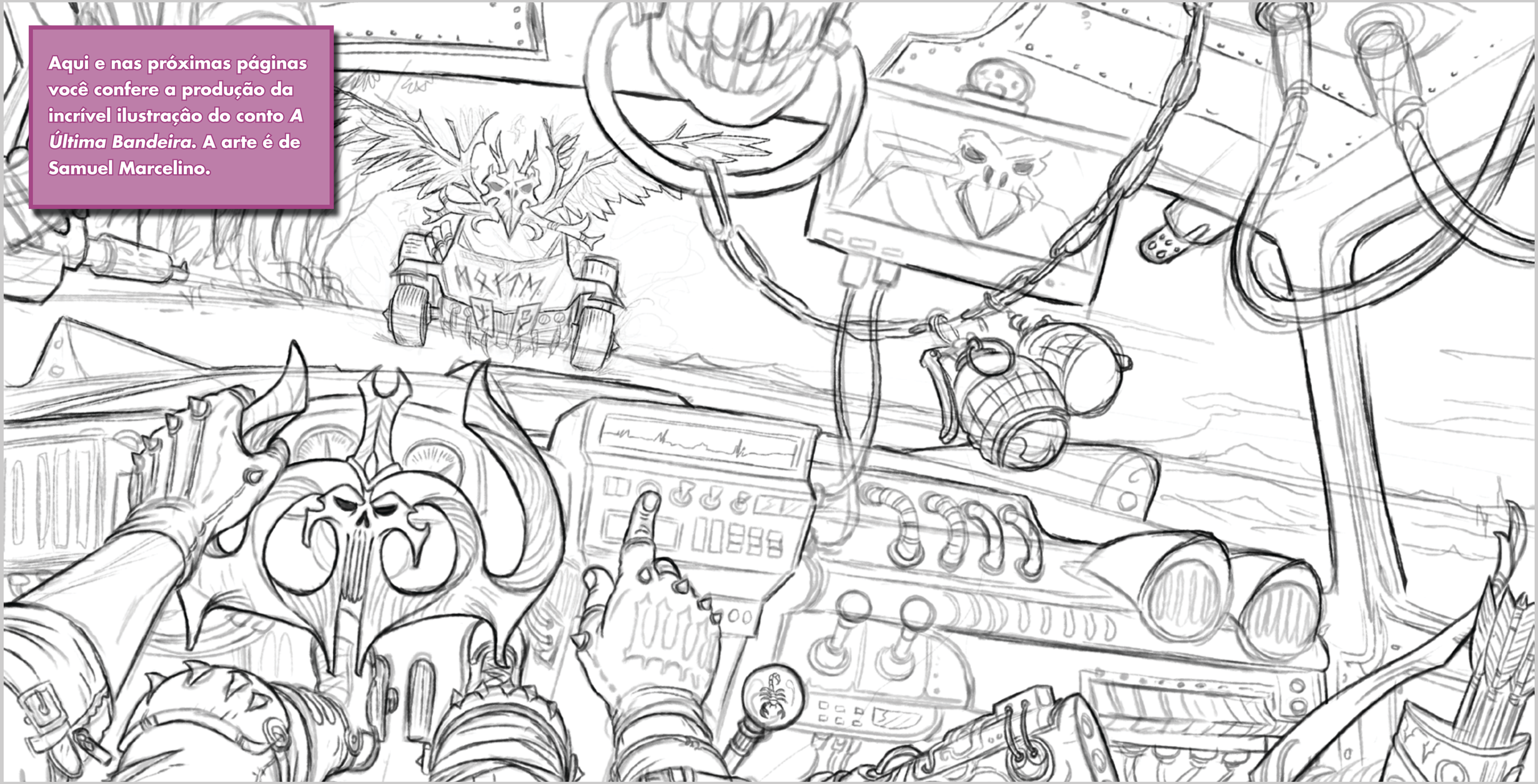
Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Arcelino Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Boffo Locatelli
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Canja Dinamica Do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Torrini
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Bruno
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique

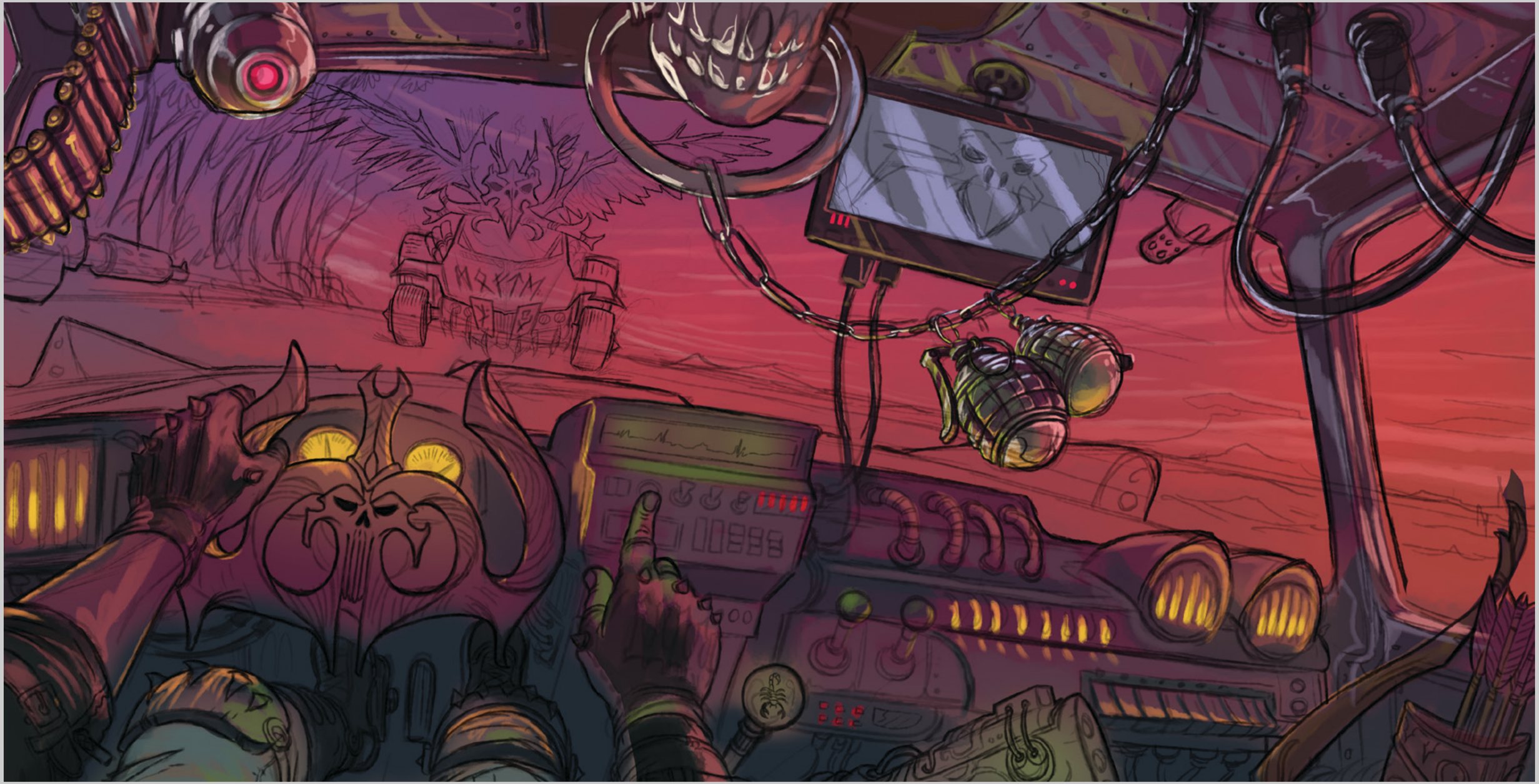
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Diniz Rodrigues
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leiz Rosseto
Leo Aguiar
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Do Nascimento
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Renzo Rosa Reis
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Souza
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Matias
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tobias Dalmagro Pandolfo
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Aqui e nas próximas páginas você confere a produção da incrível ilustraçâo do conto *A Última Bandeira*. A arte é de Samuel Marcelino.



EXTRAS



EXTRAS